PS3 PlayStation 3 | PSP PlayStation Portable | PlayStation 2

PlayStation España

136 ★ MAYO 2012 • 2,95 € / CANARIAS 3,10



2,95€

EXCLUSIVA

Max Payne 3

Te contamos TODO sobre el multijugador

PS3 PlayStation 3

LO NUEVO DE CAPCOM

RESIDENT EVIL 6
LOST PLANET 3
DMC...

EPIC MICKEY
EL RETORNO DE DOS HÉROES
Warren Spector y Disney unen su magia

Y además... Sorcery ★ Resistance: Burning Skies ★ DiRT Showdown ★ Yakuza: Dead Souls ★ Borderlands 2 Tales Of Graces f ★ Naruto Shippuden: UNSG ★ Silent Hill Downpour ★ Armored Core V ★ Blades Of Time...



PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, MARÍA EMEGÉ, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS RAÚL BARRANTES, SARA BORONDO, DAVID HERNÁNDEZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/Orduña, 3, 28034 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

Responsable de Marketing Publicitario **JESÚS VÉLEZ**

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



El origen de las cosas

Cada vez más y más franquicias reniegan de sus orígenes y se pasan al bando occidental. Hemos visto cómo Silent Hill, Resident Evil, Ridge Racer y Devil May Cry han probado y probarán suerte con diferentes grupos de programación respetuosos con el medio ambiente pero incapaces, por lógica, de transmitir lo mismo que las mentes creadoras. Sabemos el esfuerzo que este tipo de operaciones conlleva y en este mismo número tenemos alguna muestra de ello. Pero nos resistimos a pensar que esta costumbre sea positiva, independientemente del resultado obtenido o la calidad final del producto. Nos gusta cómo programan los japoneses, el concepto que tienen sobre el videojuego y cómo perciben y transmiten la acción, el terror, la conducción o los RPG. Personalmente creo que este trasvase oriente-occidente diluye y debilita franquicias que nos han hecho sentir cosas que ningún título programado en Europa o Estados Unidos logrará jamás. Así que, desde mi humilde posición de enamorado del producto japonés, pido que no pierdan la identidad de su legado. Son únicos y el videojuego les necesita más que nunca.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«En Silent Hill no hay crisis, atascos ni alquileres altos, vaya chollo.»
Mi juego favorito
Silent Hill Downpour



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«He llenado mi casa de estanterías para poner los trofeos de PS3.»
Mi juego favorito
Yakuza Dead Souls



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Quiero un editor de personajes para ponerme melena al instante.»
Mi juego favorito
Sorcery



Pedro «John Tones» Berruezo
«No me vendría mal un Bullet Time para afrontar los cierres a pares.»
Mi juego favorito
Max Payne 3



José Manuel «Lloyd» Tornero
«Mi estructura ósea me permite jugar a la vez a PS3 y PS Vita.»
Mi juego favorito
Mass Effect 3



Lucía «Lucky» Perdomo
«Hay un nuevo shooter de caza para nobles: Battlefeet.»
Mi juego favorito
Devil May Cry HD Collection



Javier «De Lúcar» Bautista
«Válgame patooo dame argo... que tingo la consiola mueltа jambre.»
Mi juego favorito
Tiger Woods PGA Tour 13



María Emegé
«Tengo miedo de que finalmente se haga peli de Uncharted...»
Mi juego favorito
Stacking

★ 136 Mayo 2012

Sumario

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.





PlayStation®
Revista Oficial - España





40 DI NO A LOS KILOS CON MOVE

Ponte en forma antes de que el verano llegue con los 6 juegos que te proponemos.

88 ZONA VIP
MARINA SALAS

«Hagan juego señores»: la actriz se adentra por primera vez en el mundo de los videojuegos.



56 SILENT HILL DOWNPOUR

Analizamos la octava entrega de la saga, que no dejará indiferente a nadie.



28 CAPTIVATE 2012

Nemesis viaja hasta Roma para contarnos de primera mano lo nuevo que nos tiene preparado Capcom para los próximos meses.



52 YAKUZA DEAD SOULS

Cuando los zombis invadan Tokio, la mafía japonesa será la última defensa.



34 EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES

Te desvelamos cómo será la genial secuela del juego de Warren Spector y Disney.

News

Todo lo que necesitas para estar a la última







El espectáculo característico de la serie Tekken estará impregnado en cada uno de los golpes.



Los combates por parejas serán la salsa del juego, aunque en esta versión un solo luchador podrá enfrentarse a una pareja de contrarios.

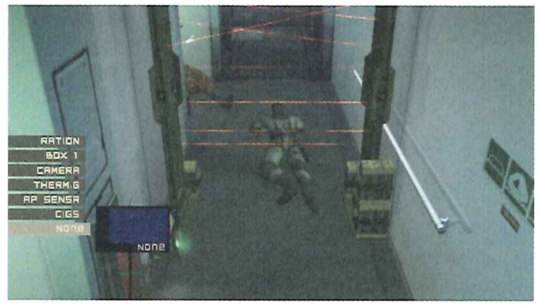
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

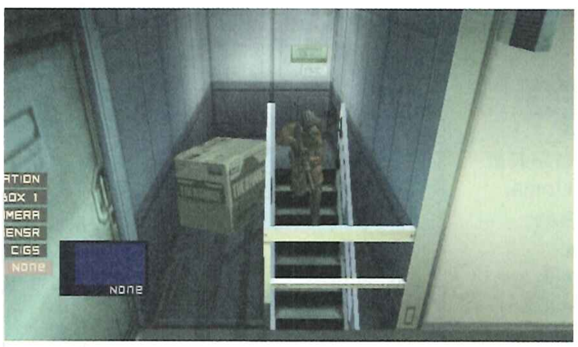
El precursor de los juegos de lucha por parejas regresa con más personajes y modos

Namco Bandai ha anunciado que ***Tekken Tag Tournament 2*** para **PlayStation 3** saldrá en el mercado europeo el próximo mes de septiembre. El título se basará en la reciente edición *Unlimited*, anunciada para máquinas recreativas japonesas durante el mes de febrero, con lo que se incluirán enfrentamientos clásicos por parejas, modalidad «uno contra uno» y un curioso modo de «uno contra dos» luchadores. El plantel de personajes superará los 50, siendo así la entrega de *Tekken* con mayor número de luchadores de forma inicial. Hasta ahora se han confirmado dos modos de juego: El *Pair Play*, donde cuatro jugadores podrán controlar a un luchador cada uno en combates por equipos; y el modo *Fight Lab*, donde se nos va a permitir personalizar los movimientos y aspectos del nuevo personaje ideado para el entrenamiento, Combot. El juego también incluirá los modos clásicos y las pertinentes funcionalidades On-line, aunque **Namco Bandai** no hablará de las mismas hasta la celebración del **E3** en junio. Las pantallas que acompañan a esta noticia corresponden a la versión del juego para las recreativas, que lucen muy similares a las que veremos en **PlayStation 3** cuando el título se lance durante el mes de septiembre.

El bueno de Snake podrá moverse de una manera mucho más eficiente haciendo uso de las funcionalidades de PS Vita.







Los gráficos y el control se han adaptado para una mejor experiencia.



Nuevas pantallas de MGS HD COLLECTION de PS VITA

Kojima Productions sigue preparando el terreno para la salida del esperado ***Metal Gear Solid HD Collection*** para **PS Vita** ofreciéndonos nuevas imágenes sobre el recopilatorio que está previsto para este mismo verano. Dicha recopilación incluirá los juegos *Metal Gear Solid 2:Sons Of Liberty* y *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, con las pertinentes mejoras visuales, soporte para trofeos y un control adaptado a las funcionalidades de la nueva portátil de **Sony**. Además, se incluye compatibilidad con el sistema *Transfarring*, para permitirnos compartir datos con la versión de **PlayStation 3** del recopilatario. En el desarrollo están también colaborando **Armature Studios**, compuesto por ex-integrantes de **Retro Studios**, y también cuenta con el apoyo de **BluePoint Studios**, con experiencia en este tipo de adaptaciones.

NI NO KUNI

A principios de 2013 en PS3





El mágico ***Ni No Kuni: Wrath Of the White Witch***, obra nacida en la colaboración de **Level-5** y el **Studio Ghibli**, cuenta con un nuevo tráiler que confirma su salida en nuestro continente para principios de 2013, y lo hará con los textos del juego en castellano y voces en inglés y japonés. Este RPG de bella factura artística nos pone en la piel de Oliver, un niño de 13 años que pierde a su madre de forma repentina, y cuyo único deseo es recuperarla. Para ello viaja a una dimensión paralela gracias a un mágico libro que le regala su querido peluche, Shizuku, quien cobrará vida para acompañar al protagonista.



EUROPA RECIBE A ONE PIECE: PIRATE WARRIORS.

Namco Bandai ha confirmado que ***One Piece: Pirate Warriors*** de **PS3** saldrá en Europa a lo largo de este 2012. El título fusiona el *manga* de *One Piece* con la acción y la jugabilidad de la serie *Dynasty Warriors*, en un juego que incluirá a los personajes clásicos de este popular *manga* y *anime*.



ARRANCA LA BETA DE GHOST RECON: F.S.

La *beta* multijugador de ***Ghost Recon: Future Soldier*** comenzará el 19 de abril y durará hasta el 2 de mayo. Se nos permitirá probar los modos Sabotaje y Conflicto, pudiendo escoger cualquiera de las tres clases de soldados. Además el juego contará con el apoyo de un nuevo servicio llamado *Ghost Recon Network*. Si eres suscriptor de *PS Plus*, enhorabuena, porque podrás acceder a esta beta.



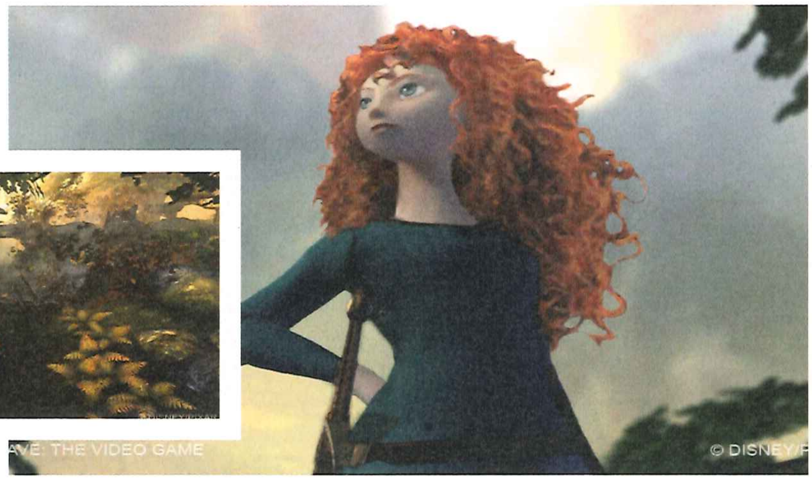
LA EURO 2012 COMO EXPANSIÓN PARA FIFA12

Finalmente el juego de la ***Eurocopa 2012*** nos llegará en forma de expansión. Nos permitirá vivir los mejores momentos del torneo y se incluirá un modo nuevo llamado Expedición con un alto grado de personalización. Estará disponible el 24 de abril en **PS3** por 19,95 €.

News



La protagonista será una mujer de armas tomar.





BRAVE Lo nuevo de Pixar se hace juego

La nueva película de animación de **Pixar** llamada ***Brave***, no podía faltar a la cita con los videojuegos, en un título que ampliará la experiencia cinematográfica en nuestras **PlayStation 3**. La historia nos sumergirá en las Tierras Altas de Escocia con un protagonismo que girará en torno a Mérida, una joven dama que desafiará a la sociedad del medievo. Bajo una mecánica de acción en tercera persona, controlaremos a la intrépida Mérida haciendo uso de la espada y el arco, aunque también vamos a poder tomar control de otros personajes que aparecerán en la película. Uno de los aspectos más destacados es que el juego será compatible con el periférico de **PlayStation** *Move*, con lo que el uso del arco y la espada en el juego cobrará un mayor realismo. ***Brave: El Videojuego*** llegará a las tiendas un poco antes del estreno de la película, a lo largo del próximo verano.

KILLER IS DEAD Suda 51 en estado puro



Cualquier nuevo proyecto de Goichi Suda hay que seguirlo muy de cerca, y su nueva obra llamada ***Killer Is Dead*** promete mucho. **Grasshopper Manufacture** ha anunciado el desarrollo del título para **PlayStation 3**, en un juego que han aclarado que no será ninguna secuela de alguno de sus anteriores títulos, como *Killer 7* o *No More Heroes*. De lo poco que se sabe es que la jugabilidad del título se centrará en el combate con las espadas, y que su lanzamiento no sucederá hasta el próximo 2013.

SONIC 4 EPISODE 2 El 16 de Mayo

SEGA ya ha puesto fecha al esperado ***Sonic The Hedgehog 4: Episodio II***. Será este mismo 16 de mayo, en *PSN*. Apostará por una jugabilidad idéntica al primer capítulo, pero en esta ocasión las físicas del personaje beberán de los títulos clásicos, alejándose un poco de la anterior entrega, donde se crearon desde cero. Además, los usuarios que adquirieron el primer capítulo recibirán como extra un nuevo episodio, centrado en *Metal Sonic*.





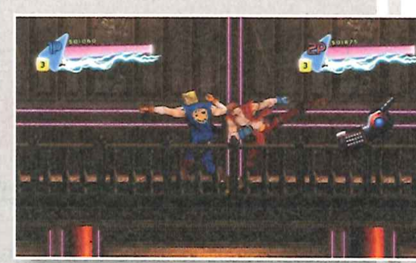
ANUNCIADO MEN IN BLACK: ALIEN CRISIS

Coincidiendo con la nueva película de Los Hombres de Negro, **Activision** lanzará el videojuego de ***Men In Black: Alien Crisis***. Se trata de un juego de acción con componente cooperativo que será compatible con *PlayStation Move*, apostando por el sentido del humor.



MASS EFFECT 3: EXTENDED CUT

BioWare ha escuchado a los fans y lanzará un DLC gratuito este verano que resolverá las dudas que ha suscitado la conclusión de la trilogía. Este contenido actuará como epílogo, aclarando las cuestiones que se han despertado entre los usuarios tras las críticas que ha recibido el final del juego.



EL RETORNO DE DOUBLE DRAGON

La editora **Majesco** ha apostado por traer de vuelta la serie *Double Dragon* con una entrega subtitulada ***Neon***. Está siendo desarrollado por **Wayforward**, que respetará las raíces de la serie, ofreciendo jugabilidad en 2D con avance lateral. En *PSN* durante el mes de julio.



MÓNTATE EN UN
VERANO EXTREMO
Chupa Chups
GANA UNA DE LAS 100 PLAZAS
EN XTREME CAMPUS PARA TI Y UN AMIGO
VUELVE EL XTREME CAMPUS DE CHUPA CHUPS CON ARITZ ARANBURU Y SURAY FERNÁNDEZ. REÚNE ENVOLTORIOS Y CONSIGUE UNA PLAZA PARA TI Y 1 AMIG@ PARA APRENDER SURF Y SNOW DE LOS MEJORES.
BOARD RIDERS WEEK
UNGRAVITY
FREESTYLE COMPANY
MÁS PREMIOS EN
WWW.CHUPACHUPS.ES
Y MUCHO MÁS EN
ARITZ
ARANBURU
Xtreme Campus
Chupa Chups
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30/6/12. EDAD MÁXIMA: 25 AÑOS. EN CASO DE MENORES: NECESARIA AUTORIZACIÓN PATERNA.
CAMPUS SNOW: 21/7/12-11/8/12. CAMPUS SURF: 21/7/12-28/7/12. INFORMACIÓN Y BASES EN WWW.CHUPACHUPS.ES





El cooperativo es tremendo: por cada jugador que se una a la fiesta habrá más enemigos, de mayor nivel, convirtiendo la pantalla en un espectáculo sin pausa.





Borderlands 2 se basa en ampliar todas las ideas de su primera parte: armas, clases, vehículos, mundo... Todo elevado hasta el desmadre.

La secuela tiene más variedad en paisajes y niveles, pero está tan llena de enemigos que quién tiene tiempo para disfrutarlos. Lo preferimos así.

PS3 PlayStation 3

Compañía **Take Two**
Programador **Gearbox**
Género **First Person Shooter**

A LA VENTA EL 21 DE SEPTIEMBRE

Borderlands 2

Gearbox se pone a cien con una secuela resumida en tres palabras: acción sin límites.

El primer *Borderlands* tenía la intención de desmarcarse de todo lo que se estaba haciendo en el reino del *shooter*: **Gearbox** buscaba un híbrido entre *Diablo* y los viejos *run'n'gun* de los 90 que recuperara el frenesí. Nada de cobertura, millones de armas diferentes y un mundo abierto que explorar trufado de sentido del humor. Sus únicos problemas fueron una inteligencia artifical un tanto descuidada y la abundancia de tiempos muertos (corregida en los excelentes DLC).

Take Two nos llevó a París para que Graeme Timmins nos explicara cómo han solucionado esos problemillas, de la mejor manera posible: con una intensa sesión de cooperativo en el que dos clases -la *Siren* del original y un *Gunzerker* que es como si a Brick le cambiasen los puños por un arsenal- recorrían dos intensos niveles sin soltar el gatillo. A una excelente presentación -se come gráficamente el original- se añade diversidad de rutas en los niveles -con la variedad de paisajes que ya vimos en los DLC originales-, más variedad de armas y unos enemigos que, ahora sí, nos obligarán a centrarnos un poco. Sobre todo teniendo en cuenta que se apoyan, curan y potencian entre sí. El resultado, especialmente en cooperativo, parece un *ballet* de pólvora y violencia en el que todo se ha acelerado: los menús, el intercambio de armas o el propio movimiento de los personajes están pensados para que no pase ni un minuto en blanco.

El 21 de septiembre de este año, con cuatro clases por defecto (las dos comentadas más un Comando y un Asesino que sustituyen al Soldado y al Cazador) y una nueva -la *Mechromancer*, anunciada en la PAX East- que aparecerá como DLC algo después de que salga el juego. La historia, por cierto, continuará la original: en la *beta* ya pudimos ver a Mordecai y otro par de rostros conocidos. Tampoco mucho más: había que seguir disparando. *Javi Sánchez*

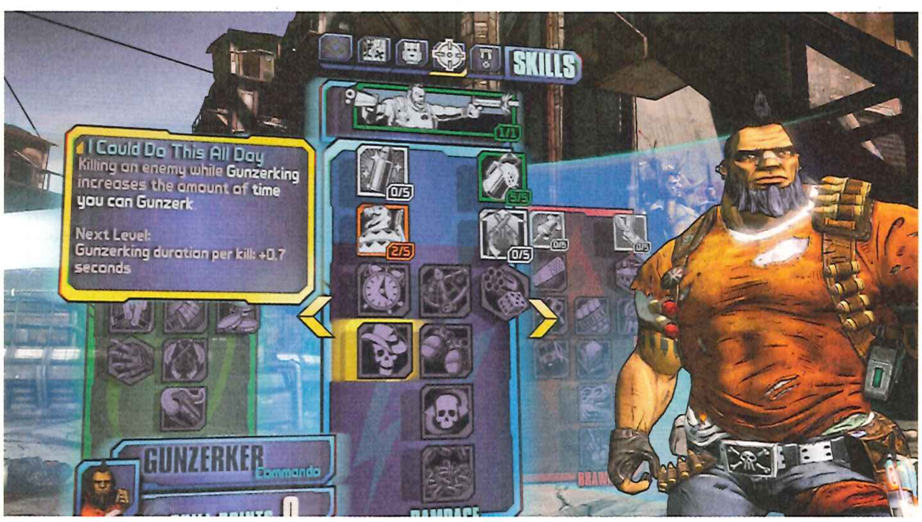


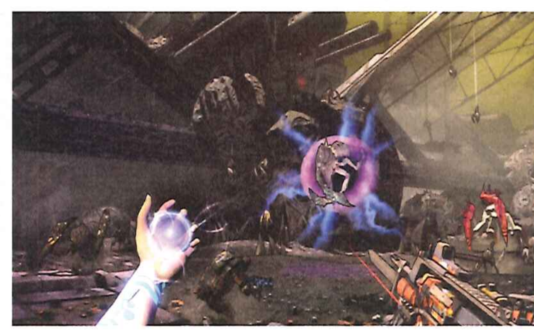


La nueva Siren -la única clase que repite- es perfecta para hacer combos en cooperativo: querrás una en tu equipo.



BORDERLANDS 2 SUBE LA ACCIÓN HASTA EL 11, CORRIGIENDO LOS TIEMPOS MUERTOS DE LA PRIMERA ENTREGA





El Gunzerker es un canto de amor puro al gatillo fácil: su árbol de habilidades está pensado para disparar sin preocuparse de recargar o del gasto de munición.







ASÍ FUE EL EVENTO

Las oficinas de Take Two en pleno centro de París fue el lugar escogido para la reunión. Allí nos reunimos una decena de medios con los miembros del equipo de Gearbox y el personal de Take 2 España y Francia para un festival de tiros de primera. Tras una cena común, en la que Timmins nos contó cómo es la solitaria vida de un desarrollador en Texas -«el único estudio que hay cerca de Gearbox es el de Warren Spector y está a un par de horas en coche»-, nos soltaron delante de Borderlands 2 para una sesión que nos ha dejado contando las horas para la salida del juego.

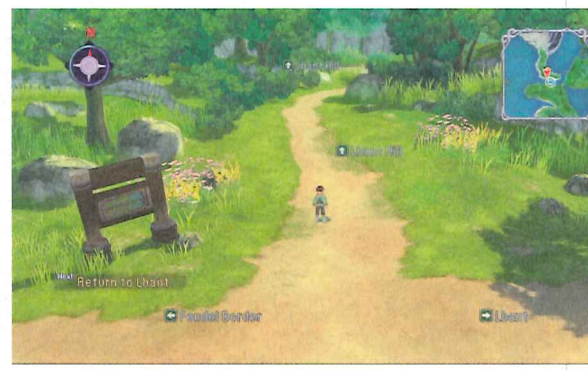
News ÚLTIMA HORA





El diseño de los personajes corre a cargo de Mutsumi Inomata y, como en todo buen RPG japonés, pronto caerás ante el embrujo gráfico de Sophie, Asbel, Cheria o Richard.





Al pulsar L1 en los escenarios obtendrás información sobre rutas, establecimientos y el siguiente paso a dar en el desarrollo de la aventura.

Los gráficos del original de Wii se muestran ahora en alta resolución, aunque hay que reconocer que los años no pasan en balde.

PS3 PlayStation 3

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Namco Tales Studio**
Género **Action RPG**

A LA VENTA EN VERANO

Tales Of Graces f

La prolífica saga de Namco por fin se deja ver en occidente en PlayStation 3

Dieciocho años contemplan el inicio de la prolífica y fructífera franquicia de **Namco** desde que en 1994 naciera *Tales Of Phantasia* para Super Famicom. Desde entonces, entre capítulos de la saga, *remakes* y series paralelas, la cifra de *Tales Of* asciende a más de cuarenta entregas para consolas, móviles y algún experimento en PC. ***Tales Of Graces f*** es una versión actualizada y mejorada del original de Wii, que apareció hace tres años en Japón. La «f» significa *future*, porque la edición **PS3** incluye un nuevo epílogo jugable de más de diez horas que tiene lugar seis meses después del final del *TOG* primigenio, además de gráficos en alta resolución, nuevas escenas, secretos y uniformes extra. Las primeras horas de juego con la edición USA muestran un *Action RPG* japonés de pura cepa, básico y simplista en el apartado gráfico pero que, tras la chispeante melodía *White Wishes* interpretada por BoA, comienza a dibujar una historia suave, colorista, casi de cuento, secundada por unos carismáticos personajes de Mutsumi Inomata. La inocencia del primer encuentro de Asbel con Sophie es una clara muestra de ello. Pero los protagonistas maduran -pocas horas de juego después- y, como en la vida real, todo se recrudece. ***Tales Of Graces f*** habla de lazos de amistad eternos, de pactos de lealtad inquebrantables y del enfrentamiento de tres grandes reinos, todo ello compactado en más de 50 horas de duración acordonadas hábilmente por un satisfactorio motor de combate, *Style Shift Linear Motion Battle System*, cargado de posibilidades, diferentes estilos de lucha, *chain capacity* para asestar *combos*, poderes especiales denominados Artes... Por cierto, en las batallas podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos en cualquier momento. Más detalles: buenas secuencias de animación, *sidequests*, modo *Trials Of Graces* con batallas exclusivas, un gran mundo interconectado y banda sonora de Motoi Sakuraba. A la espera de saber fecha y contenido exclusivo de la versión PAL, os confirmo que es el *Tales Of* que más puntuación ha obtenido en Japón. *The Elf*







Cuando veas aparecer el botón Select en la parte inferior izquierda de la pantalla, púlsalo y serás partícipe de conversaciones profundas -o divertidas- entre personajes.





Los primeros compases del juego muestran un mundo casi idílico, acorde a la corta edad de los protagonistas, pero el tiempo pasa y todo cambia.









La versión USA de Tales Of Graces f salió a la venta el pasado mes de marzo y la edición japonesa en diciembre de 2010. Otro dato, la versión primigenia de Wii debutó en tierras orientales en 2009. Cómo pasan los años...

PlayStation Store

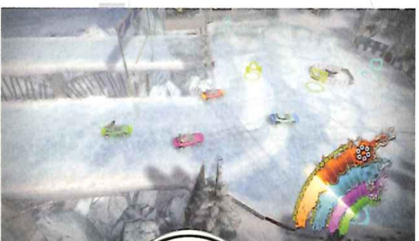
Analizamos los mejores lanzamientos

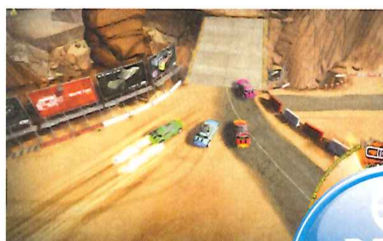






Cada uno de los leves impulsos de turbo te puede proporcionar una ventaja escasa, pero fundamental.





DEMO JUGABLE En PlayStation Store

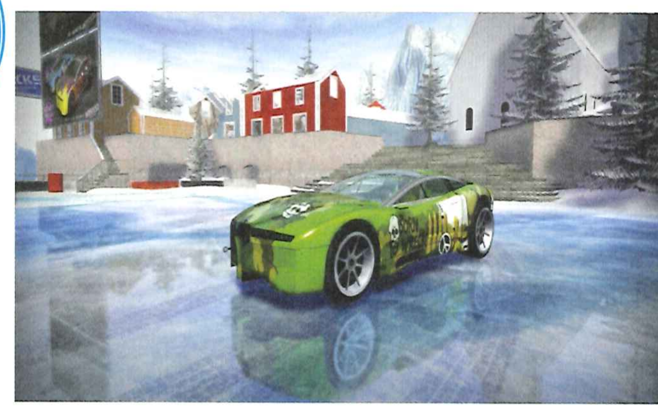
PS3 · Test

WRECKED
REVENGE REVISITED

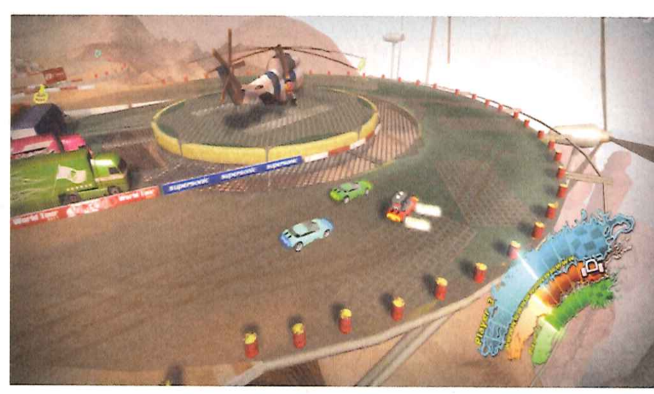
Género **Conducción arcade**
Compañía **505 Games**
Desarrollador **Supersonic Software**
Jugadores **4**
On-line **Sí**
Texto **Castellano**

11,99 €

Supersonic Software lleva, desde los años noventa, obteniendo la gloria y el respeto de los jugadores con el desarrollo de juegos de competición automovilística intensa, *arcade*, enfocada al multijugador y endiabladamente adictiva. No estamos hablando de unos «cualquiera»: son los creadores de *Micro Machines 2*, el juego que en Mega Drive propició los piques motorizados más frenéticos y descarnados entre cuatro jugadores. Consiguieron actualizar su clásico con el memorable *Mashed* para **PS2** y Xbox, que subió la potencia de armamento y agresividad en un título que, esencialmente, consistía en meterse en una habitación con cuatro amigos y pasar horas dedicadas al multijugador sucio, veloz y rastrero. ***Wrecked*** es el sucesor espiritual de aquel *Mashed*, casi una secuela no oficial, y nos complace que todo siga en su sitio: el estilo rápido y sencillo, la mecánica basada en leves turbos y envites laterales perfectos para sacar al rival de la pista, el armamento ocasional y las pistas peligrosas y llenas de saltos, rampas, curvas y caídas al vacío. Poco más necesita ***Wrecked*** para garantizar horas de fiesta. Quizás habría sido interesante un modo para un jugador algo más seductor (es cierto que sigue siendo sencillo y efectivo, pero ni remotamente comparable a la juerga del multijugador local, a pesar del esfuerzo puesto en construir modos desafío y pruebas contrarreloj). Pero lo cierto es que a estas alturas ya sabemos todos a lo que vamos con **Supersonic**. *John Tones*



Los coches son todos iguales: olvídate de mejoras individualizadas o características pseudo-roleras para los vehículos. A estas batallas venimos todos con las mismas armas.



Como Micro Machines en su día y Mashed hace unos años, Wrecked es jugable contra la IA del juego, pero donde cobra todo su sentido es en las competiciones multijugador.

EVALUACIÓN

A pesar de su aparente sencillez, el diseño de Wrecked está medidísimo (maravíllate, por ejemplo, con los soberbios niveles de hielo y sus múltiples posibilidades) y es, sencillamente, un título con un multijugador local perfecto. Como los de antes.

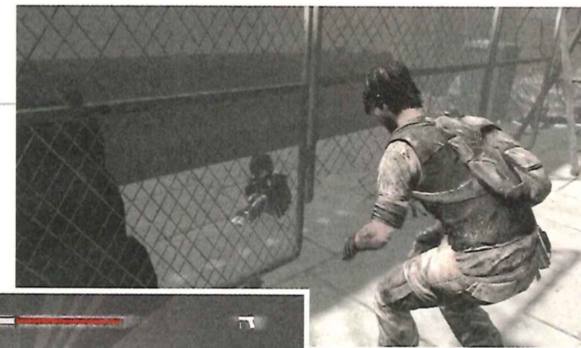
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,8	7,2	8,7	8,8	7,5	8,4

Nada ostentosos, pero con ese toque de juguete que caracteriza al género.

Se te pasarán varias horas muertas, sin darte cuenta, berreando a tus amigos.

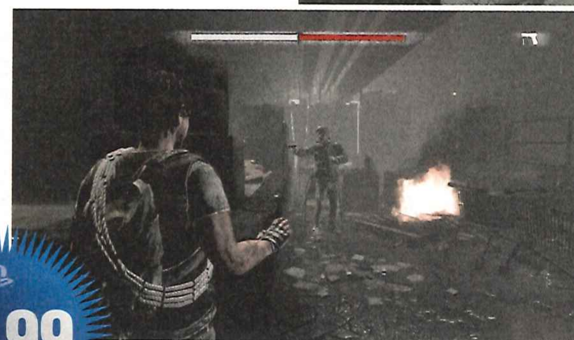


16
www.pegi.info
PlayStation Network
RESISTANCE
BURNING SKIES
RILEY
LLEGA LA NUEVA GENERACIÓN DE SHOOTER PORTÁTIL.
TODA LA INTENSIDAD Y CONTROL DE DOS STICKS ANALÓGICOS.
PLAYSTATION®VITA ES OTRO MUNDO.
THE WORLD IS IN PLAY.
PS VITA
PlayStation Network
Only On PlayStation
RESISTANCE
BURNING SKIES
16
PS VITA
PlayStation®Vita
SONY
make.believe
"PS", and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS VITA" is a trademark of the same company. Resistance: Burning Skies™ ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Nihilistic Software. "Resistance: Burning Skies" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



Las relaciones con personajes, como los de la niña que recuerda al protagonista a su propia hija, intentan entablar lazos emocionales que motiven al jugador.





14,99 €





DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Los mejores momentos del juego son aquellos en los que con elementos muy sencillos (un solo disparo y demasiados enemigos) se crean interesantes situaciones de tensión.

I AM ALIVE

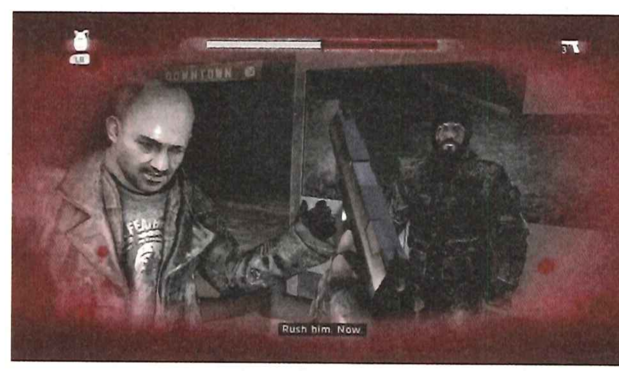
PS3 PlayStation 3

Test

Género **Aventura**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **Ubisoft Shanghai**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**

Nos empeñamos una y otra vez, pero no escarmentamos: cuando un juego atraviesa un periodo de desarrollo turbulento, los resultados rara vez están a la altura de las espectativas, y en títulos como ***I Am Alive*** lo notamos especialmente. Anunciado por primera vez en 2008, estuvo en manos del estudio **Darkworks** hasta que **Ubisoft** decidió en 2010 que lo finalizaría su estudio en Shanghai, para lo cual hubo que rehacer completamente el motor del juego.

El ***I Am Alive*** que ha acabado llegando a la *Store* es un juego sobrepasado por su ambición: tiene ideas propias de un título más grande, pero parece haber sido relegado a los descargables porque se ha quedado a medio camino. Por ejemplo, los enfrentamientos con los enemigos son muy particulares, a menudo son una mezcla de apuesta por asustar a los rivales desarmados con una pistola que tiene una sola bala (o incluso con una pistola vacía) y amenazarles para que retrocedan hasta el borde de una caída desde gran altura, pero a pesar de ideas brillantes como esa, técnicamente no está a la altura, y este sistema acaba volviéndose repetitivo. Pero ***I Am Alive***, gracias a su ambientación y esa insistencia en mostrar buenas ideas (las misiones que se aceptan de los transeúntes no se hacen a cambio de una recompensa en forma de mejoras o información, sino del mero agradecimiento y una escasa puntuación) merece ser jugado y que durante cuatro o cinco horas el jugador se deje llevar por su estupendo ambiente post-apocalíptico. *John Tones*





UN MUNDO REDUCIDO A ESCOMBROS

Aunque ya algo desgastada por el tópico, la ambientación en un mundo apocalíptico sigue siendo efectiva. Recorrer calles y entrar en centros comerciales, que antes estaban llenos de vida, funciona e inquieta.

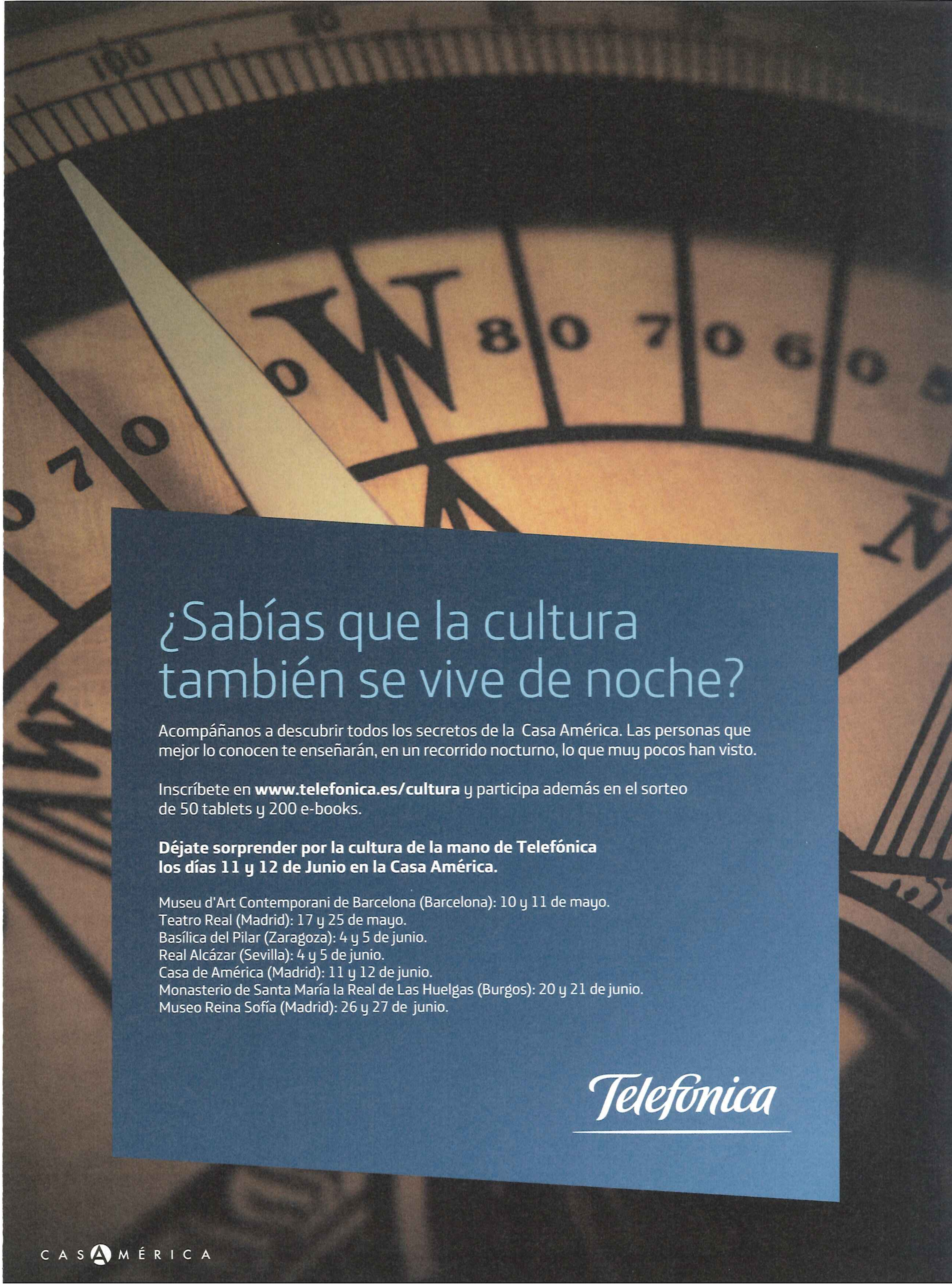
EVALUACIÓN

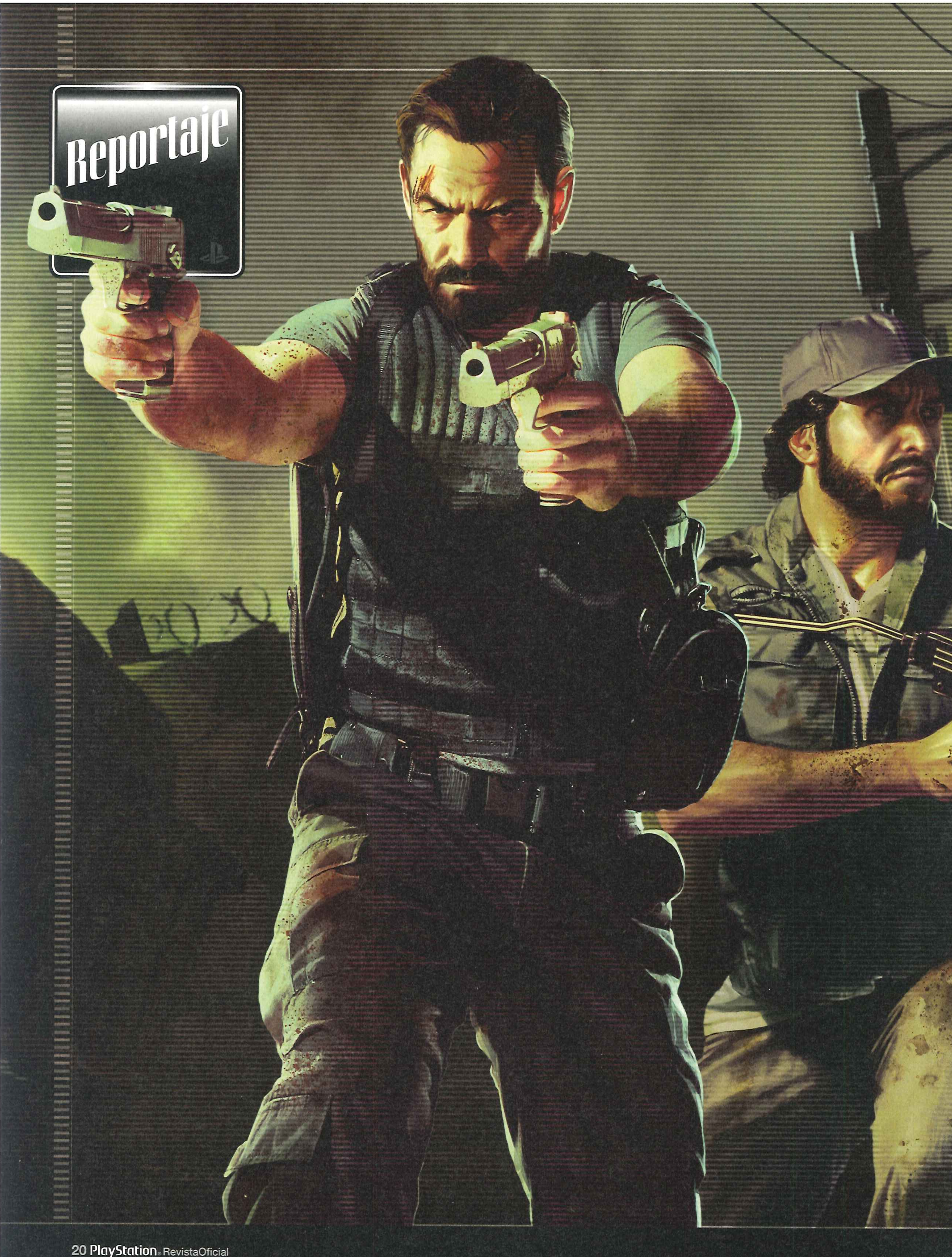
La constante neblina que envuelve los decorados urbanos de I Am Alive recuerdan al llorado Silent Hill, lo que lo convierte en curioso heredero de los Survival Horror de PSone (aunque con un enfoque más dirigido a la acción, obviamente).

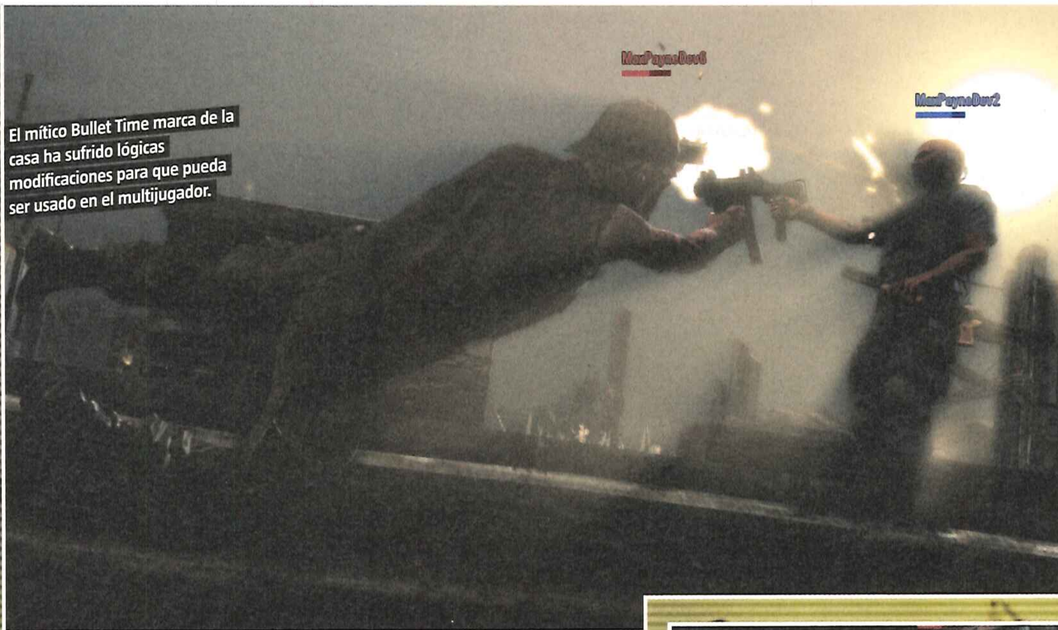
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	7,8	7,8	8,2	-	7,9

Algún exceso de ambición no oculta una ambientación espléndida

Buenas ideas algo malogradas, sobre todo en encuentros con otros personajes.


¿Sabías que la cultura también se vive de noche?
Acompáñanos a descubrir todos los secretos de la Casa América. Las personas que mejor lo conocen te enseñarán, en un recorrido nocturno, lo que muy pocos han visto.
Inscríbete en **www.telefonica.es/cultura** y participa además en el sorteo de 50 tablets y 200 e-books.
Déjate sorprender por la cultura de la mano de Telefónica los días 11 y 12 de Junio en la Casa América.
Museu d'Art Contemporani de Barcelona (Barcelona): 10 y 11 de mayo.
Teatro Real (Madrid): 17 y 25 de mayo.
Basílica del Pilar (Zaragoza): 4 y 5 de junio.
Real Alcázar (Sevilla): 4 y 5 de junio.
Casa de América (Madrid): 11 y 12 de junio.
Monasterio de Santa María la Real de Las Huelgas (Burgos): 20 y 21 de junio.
Museo Reina Sofía (Madrid): 26 y 27 de junio.
Telefónica



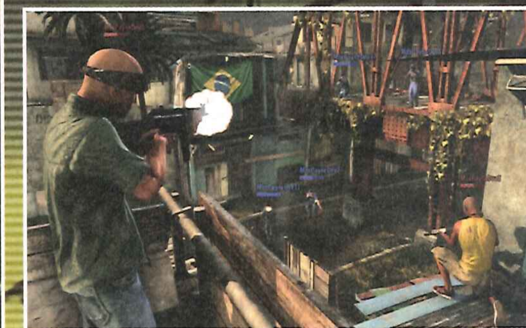


El mítico Bullet Time marca de la casa ha sufrido lógicas modificaciones para que pueda ser usado en el multijugador.

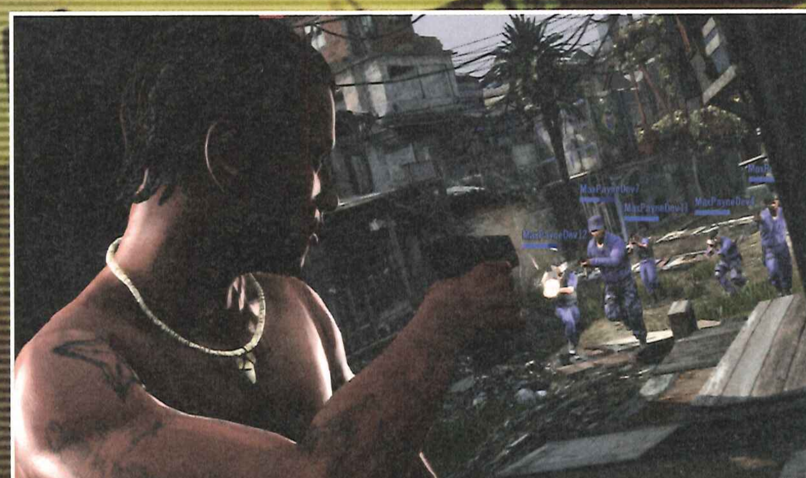
Por John Tones



SE NECESITA AYUDA. En todos los modos multijugador de Max Payne 3 es imprescindible la colaboración entre los jugadores del mismo equipo. Aquí los héroes son colectivos.







LA TÍPICA EMBOSCADA. Puedes afrontar los modos de proteger zonas a lo loco, en un todos contra todos enfurecido, pero también puedes elaborar estrategias.

PlayStation EXCLUSIVA

Max Payne 3

PS3 PlayStation 3

Rockstar está dejando muy claro que Max Payne 3 va a ser un juego con una historia potente, unos personajes bien construidos y un desarrollo cinematográfico. Esa descripción, entre líneas, suele equivaler a un multijugador descuidado y hecho a toda prisa para cubrir el expediente. Para convencernos de lo contrario, Rockstar nos llevó a Londres.

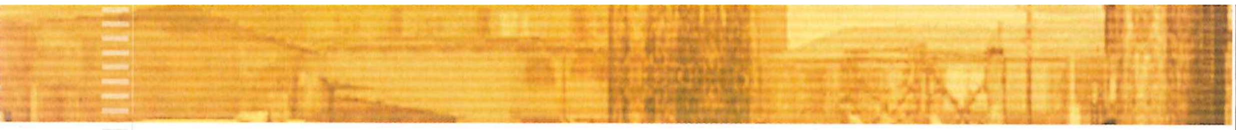
Allí, en los estudios de **Rockstar London** pasamos una mañana entera probando el juego, muriendo una y otra vez a manos de unos cuantos colegas del sector (y liquidando a otros tantos) y, por supuesto, siendo arrasados por varios miembros del equipo de **Rockstar**. El resultado no pudo dejarnos mejor sabor de boca: **Rockstar** no solo ha solventado unas cuantas cuestiones relativas a la mecánica del juego (la principal de todas: ¿cómo demonios se gestiona el Tiempo Bala?), sino que ha construido, de paso, un multijugador frenético y excitante, y que está muy lejos de ser un simple pegote que funcione como complemento de un modo Campaña muy cuidado. Así, en este multijugador se alternan desde modos clásicos como *Team Deathmatch* o Capturar la Bandera a otros más originales, como Max-sesino.

Pero sin duda, por encima de configurar las reglas y características de cada modo, lo que más dolores de cabeza ha dado al equipo fue el *Bullet Time*, que definen como ***«el aspecto más desafiante del diseño del juego»***. Desde el primer momento se tenía bien claro que no se debía detener el flujo de la acción cuando un jugador activara esta acción, pero también que era una de las señas de identidad más reconocibles de la serie, y no debía dejarse fuera en el multijugador. La solución es curiosa, algo complicada de explicar pero, una vez en el juego, intuitiva y fácil de entender. De hecho, cuando se ve en acción queda claro que es a la vez la opción más sencilla y lógica: el *Bullet Time* solo afecta a aquellos que estén dentro del campo visual del jugador que lo ha activado. Esto lleva a algún momento de confusión las primeras veces que el efecto de cámara se »



A LA VENTA EL 18 DE MAYO 2012

Reportaje

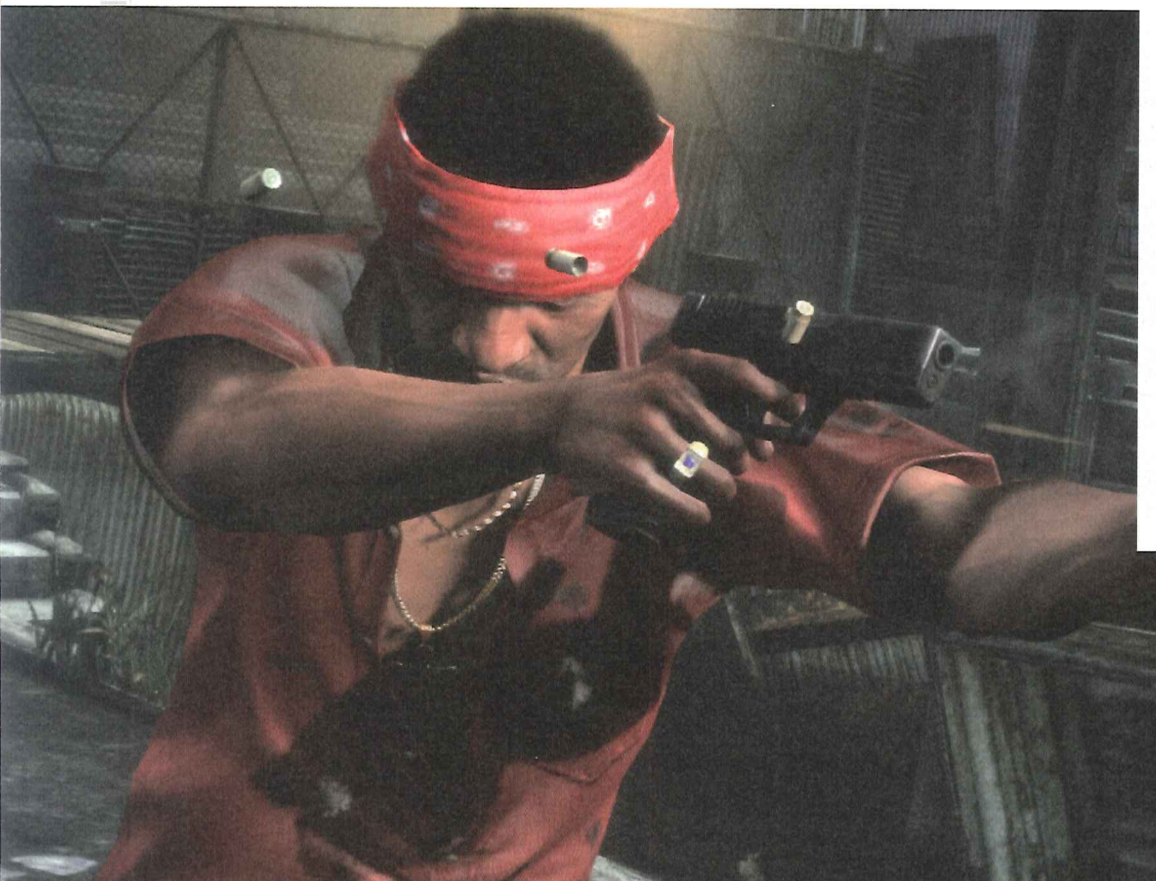






ESTÉTICA GUERRILLERA. El aspecto callejero del multijugador da pie a que Rockstar incida en ese estilo lumpen, que se le da tan bien, y que la ambientación del modo Campaña no le permite desarrollar a fondo.

CINCO CONTRA EL CALVO. Hay modos clásicos del multijugador, como la captura de la bandera, que permitirán el habitual abuso por equipos. Las tornas cambian en el modo Max-sesino, en el que el lobo solitario será el jugador más poderoso.



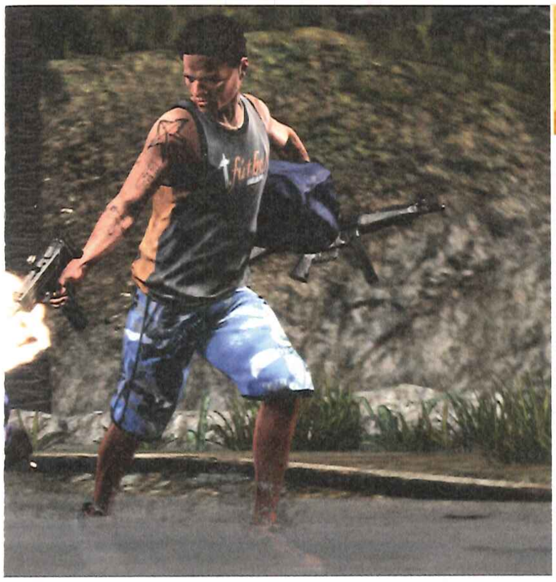


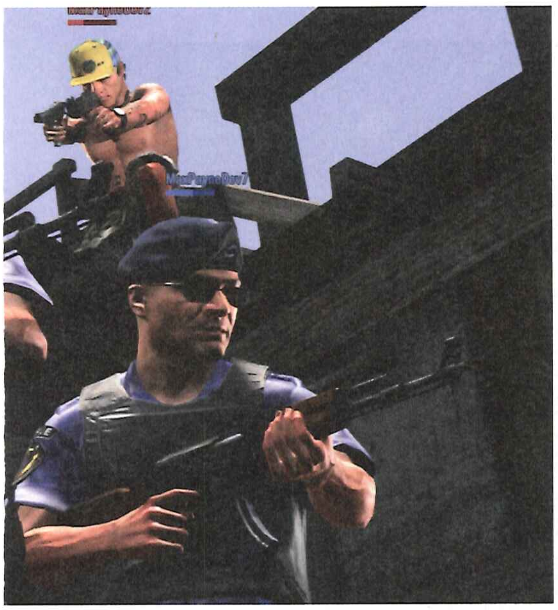
» activa sin motivo aparente, pero pronto te acostumbras a pensar que si eso sucede es porque hay alguien cerca que posiblemente se está tirando en plancha tras un parapeto y enviándote una lluvia de plomo. Acaba convirtiéndose en una mecánica intuitiva y que da variedad a los modos, permitiendo que los jugadores salgan airosos de encerronas a priori letales.

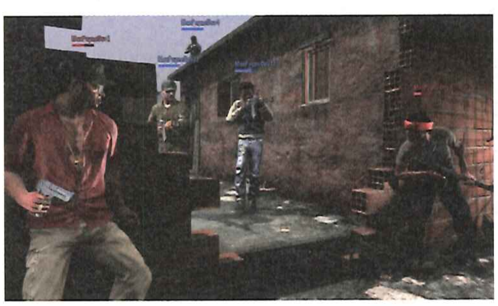
Con el *Bullet Time* como gran aditivo, el multijugador de ***Max Payne 3*** construye una serie de modos que oscilan entre lo novedoso y lo familiar, y que se centran exclusivamente en la acción pura y dura, ambientados en los escenarios del modo Campaña. Pudimos ver una estación de autobuses desvencijada, las favelas de São Paulo y unos tenebrosos muelles en plena noche. Entre los modos más convencionales está el *Team Deathmatch*, que permite hasta dieciséis contrincantes y en el que se dejan notar las distintas clases disponibles para cada jugador, lo que les da acceso a distintas armas y tipos de *power ups*, ampliables según se ganan puntos de experiencia.

Más particular es el modo Max-sesino, en el que dos jugadores (el primero en matar y en morir, respectivamente) se convierten en Max Payne y su compañero Raúl Passos. Ambos contarán con una buena cantidad de analgésicos y mayor potencia de fuego, y tendrán que aguantar el ataque del resto de los jugadores (hasta ocho permite este modo). El rival que mate a uno de ellos se convertirá en el siguiente Payne o Passos. Se trata de un modo frenético (especialmente en los ratos en los que te toca ser uno de los

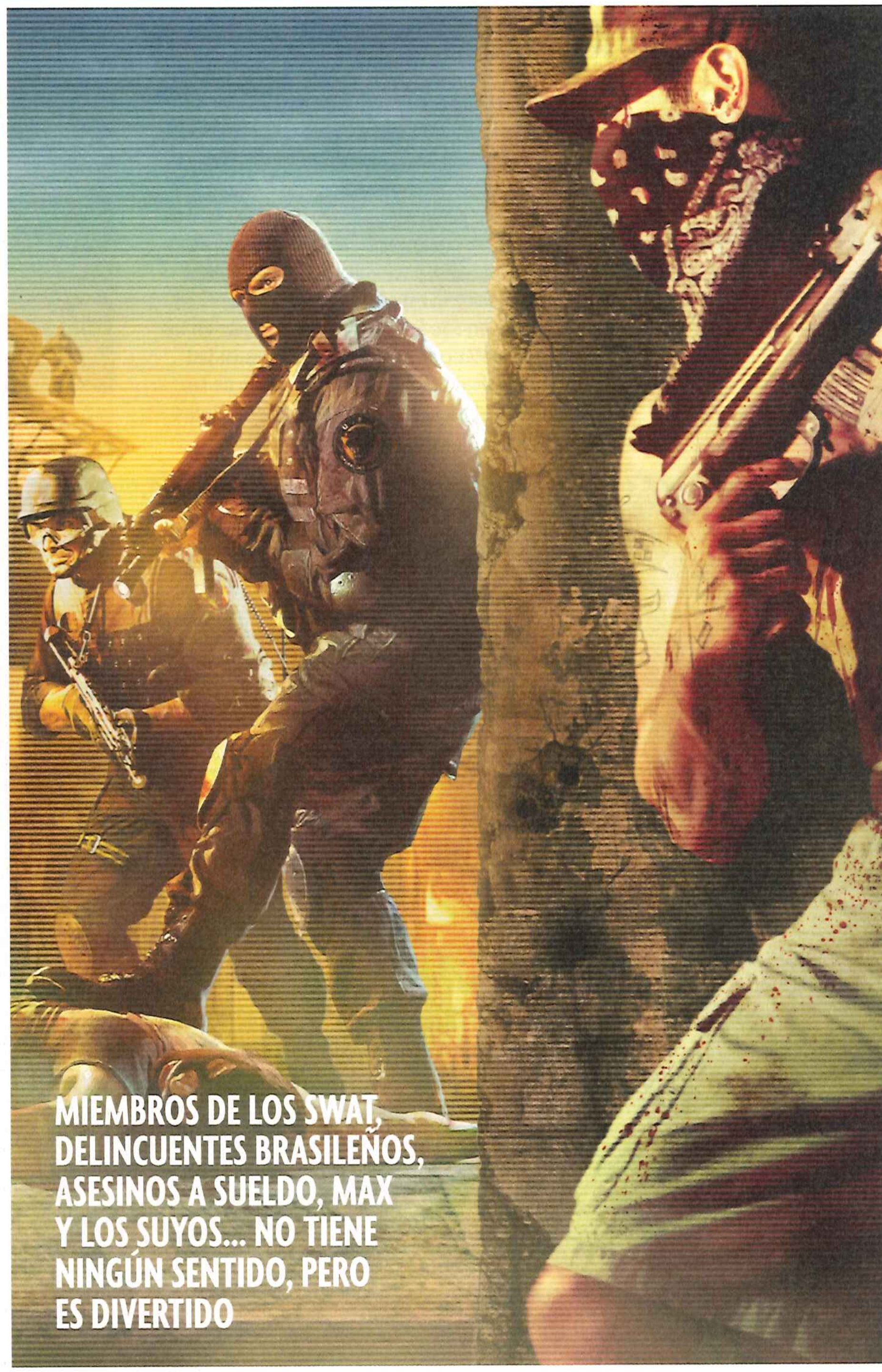
EL MODO MAX-SESINO ES EL MÁS ORIGINAL Y ESTRATÉGICO DE TODO EL MULTIJUGADOR







Las posibilidades de customización de los personajes son tantas que algunas batallas parecen transcurrir en los carnavales de Río.



lobos solitarios), pero que sin embargo favorece el juego en equipo, tanto emboscadas en el caso de los atacantes como, bajo el pellejo de Payne y Passos, la formación de pequeñas piñas con los flancos cubiertos, lo que permitirá al dúo sobrevivir más tiempo.

Guerra de Bandos es el tercero de los modos que probamos, y es una especie de pequeña historia entre dos equipos que aglutina una serie de fases en las que cada bando recibirá una puntuación que condicionará las pruebas posteriores. Esas fases incluyen variantes que van desde la cobertura de una zona a la captura y transporte de un objeto, pasando por la defensa de algún miembro de tu equipo. Cada bando va sumando puntos que se dirimen en un explosivo *Team Deathmatch final*, en el que las puntuaciones de partida de cada equipo vendrán condicionadas por las obtenidas en las fases previas.

Los puntos de experiencia pueden invertirse en un personaje completamente configurable gracias a un surtido (y como suele pasar en estos casos, ocasionalmente grotesco) editor de aspecto y habilidades del personaje. Hay todo un arsenal a disposición de los jugadores antes de cada partida, pero habrá que tener en cuenta el estilo de juego de cada cual: por ejemplo, si cargamos »



CAÍDA DESDE LOS CIELOS. Los power ups que va ofreciendo el juego te garantizan abundantes mejoras: desde ubicar a los enemigos en el minimapa a confundir las percepciones de los rivales, haciendo que se disparen entre sí.

Reportaje

Arreglarlo todo a tiros

Si bien Rockstar ha puesto un gran empeño en que el multijugador de Max Payne 3 sea una experiencia frenética y divertida, tampoco se cansa de subrayar que quieren hacer del modo Campaña del juego la experiencia más cinematográfica y dramáticamente intensa vivida en una consola. Lo que hemos visto (y jugado) hasta ahora solo nos transmite buenas vibraciones: desde la especialmente sórdida ambientación en São Paulo al cuidado puesto en los detalles que potencian el realismo y la intensidad de la acción, pasando por la modernización de las constantes que han hecho popular a la serie, Bullet Time incluido.

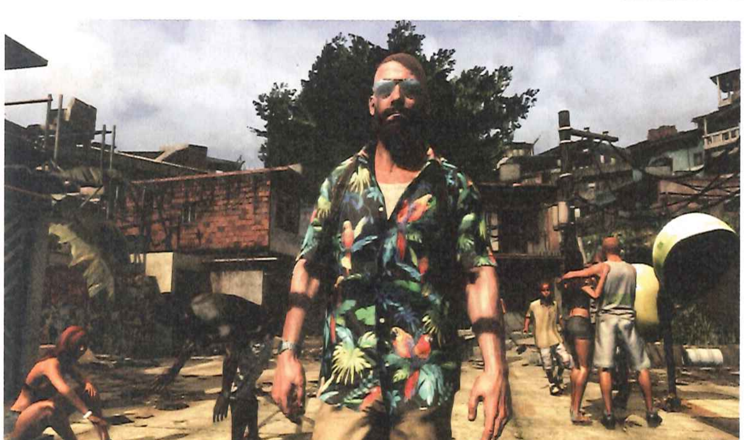


Los callejones de São Paulo ambientan perfectamente la caída a los infiernos de un Max que, en su tónica habitual, no tiene nada que perder.



SPLATTER BALÍSTICO. El último de cada oleada de enemigos morirá con una secuencia a cámara lenta de los proyectiles atravesando su cuerpo. Satisfactorio y sanguinolento.



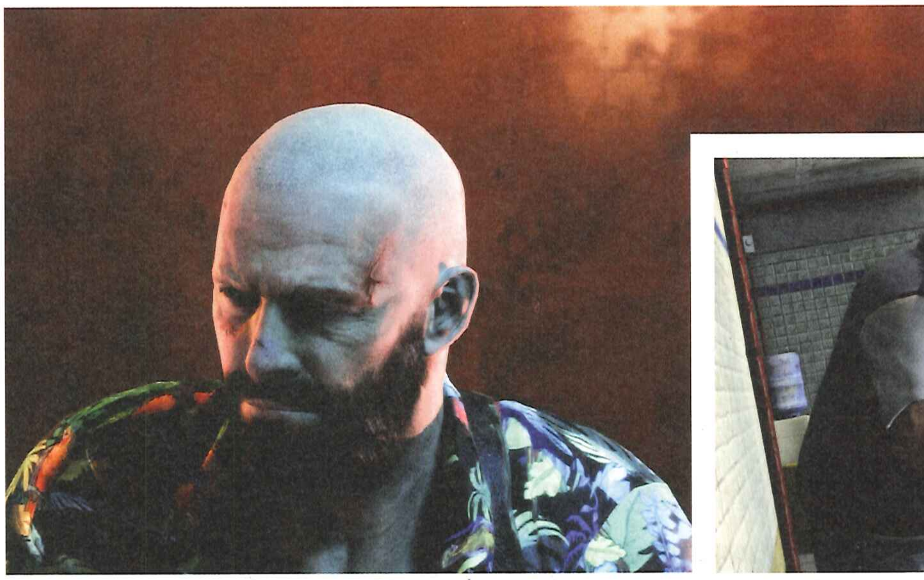


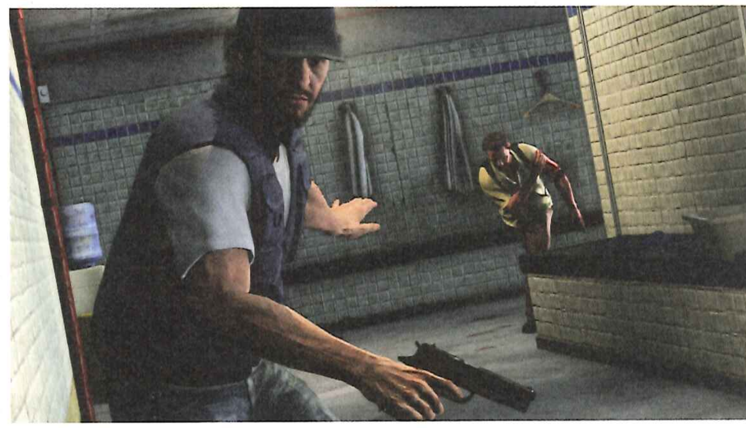
DUELOS A MUERTE. Una de las innovaciones más atractivas y originales en la mecánica de Max Payne 3 es lo que Rockstar llama «el último hombre en pie»: si está a punto de morir, Max recibirá un Tiempo Bala extra y una pequeña ventaja sobre sus enemigos, que deberá aprovechar en un duelo a vida o muerte antes de perecer.



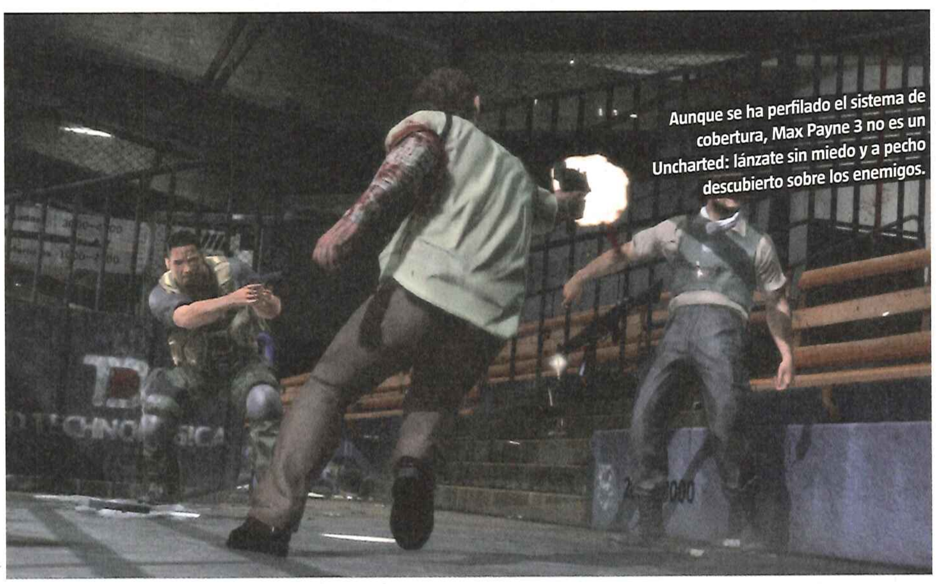
Rockstar asegura que cada bala tiene un comportamiento independiente, es decir, que el juego determina cómo y dónde impactan, por separado.







En el nivel del estadio deportivo, Max cuenta con el apoyo de Raúl Passos, que le cubre en fases semi-cooperativas y de francotirador.

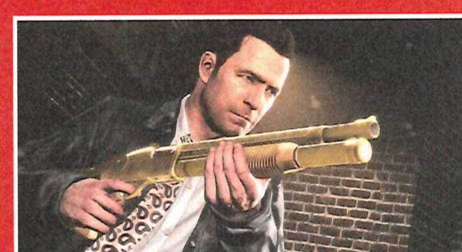


Aunque se ha perfilado el sistema de cobertura, Max Payne 3 no es un Uncharted: lánzate sin miedo y a pecho descubierto sobre los enemigos.



Rockstar ha mejorado el sistema de impacto de los objetos con el cuerpo de Max, para que el Bullet Time sea más realista y físico.

Un Max clásico





Desde luego, Rockstar ha tenido valor al cambiar estética y ambientación de los Max Payne clásicos. No solo se lo ha llevado a Brasil (con esa luz y ese colorido, ¿no había ningún sitio más opuesto a esa Nueva York, propia del cine negro, donde se ambientaban los dos primeros juegos de la serie?), sino que ha cambiado el propio aspecto físico de Max. Algo de sobrepeso, barba cerrada y, a partir de determinado punto, cuando la tensión sobrepasa al héroe, con la cabeza afeitada. Aún así, Rockstar sabe qué quiere el fan de la serie y ha preparado algunos niveles ambientados en el glorioso, y ya bastante maltrecho, pasado de Max.

Los escenarios del multijugador son lo suficientemente amplios y laberínticos como para facilitar persecuciones y emboscadas.



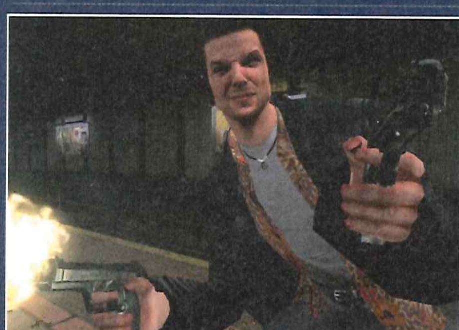




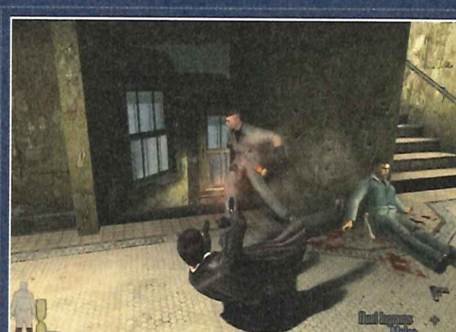
EL GRAN DESAFÍO DE ROCKSTAR ES CONSEGUIR QUE EL MULTIJUGADOR SEA TAN INTENSO Y PRECISO COMO EL MODO CAMPAÑA

MAX PAYNE: UN POLICÍA DE AUTÉNTICA SERIE NEGRA.

Los cómics que hacían las veces de cinemática, el hosco guion que mantenía un equilibrio muy particular entre el tópico y la innovación y, ante todo, el efecto Bullet Time que a la vez servía como estrategia en la acción y como simple espectáculo visual. Todo ello convirtió a Max Payne y Max Payne 2: The Fall Of Max Payne en dos de los juegos de acción más recordados antes del definitivo advenimiento de los FPS y las consolas como tótems de la pólvora y las explosiones. Eran tiempos más sencillos, desde luego, pero también más crudos y directos.



MAX PAYNE. La primera aventura del policía atormentado disfrutó de un mediocre port a PlayStation 2.



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE. PS2 también recibió una versión, algo más conseguida, de este éxito en PC.



Sí, también hay posibilidad de francotirador aquí. Todo es cuestión de escoger el arma adecuada.



¿Demasiado follón para ti? Haber escogido el devastador y práctico lanzacohetes.

con demasiada artillería y protección a nuestro personaje, se moverá más lento.

Los *power ups* también modificarán la forma de jugar gracias a una escalada automática en los mismos a través de los puntos conseguidos, y que proporcionarán ventajas de todo tipo: localizar a los enemigos en el minimapa, la posibilidad de confundir a los rivales para que se disparen entre sí... Jugar mejor también beneficiará al equipo: con puntuaciones más altas, el resto de nuestros compañeros gastarán menos balas o soportarán más daño.

Como se puede ver, **Rockstar** no ha querido revolucionar el multijugador en tercera persona complicándose la vida: simplemente ha respetado lo que consideraba innegociable del modo Campaña (el *Bullet Time*, la ambientación en Brasil), le ha sumado la experiencia aprendida con el también estupendo multijugador de *Red Dead Redemption* y le ha añadido el estupendo control de los personajes, además del pulidísimo sistema de control del apuntado y disparo del modo Historia.

Uno de los últimos niveles para un solo jugador que hemos visto, muestra a Max Payne deambulando por las favelas de São Paulo, después de que le hayan dado una paliza, desarmado y sin hablar una palabra de portugués. El colorido de los escenarios y las múltiples posibilidades de interiores y exteriores para proporcionar zonas de cobertura y distintas estrategias para afrontar cada oleada de enemigos, parece haberse trasladado con fortuna al multijugador, donde el peso de los personajes sobre los escenarios, las maniobras de esquiva y disparo, y los entornos que acaban reducidos a polvo parecen haber logrado lo increíble. Han conseguido que algo tan caótico e imprevisible como un modo multijugador, resulte tan cinematográfico y aparentemente bajo control como el modo Campaña.


all go
adidas
NEO
live your style in
adidas neo label
adidas.com/neo



CAPCOM®

CAPTIVATE 2012 ROME

Reportaje

EL 3 DE ABRIL, ENTRE RUINAS MILENARIAS, CAPCOM DESVELÓ SUS ARMAS PARA ARRASAR EN LA TEMPORADA 2012/13. EMPEZANDO POR EL RETORNO DE RESIDENT EVIL AL TERROR Y UN BOMBAZO SORPRESA: LOST PLANET 3.



Resident Evil 6

Capcom nos devuelve los zombis y el terror, y adelanta un mes el lanzamiento.

PS3 PlayStation 3

Programador **Capcom**
Género **Thrilling & Dramatic Horror**

A LA VENTA EN OCTUBRE 2012

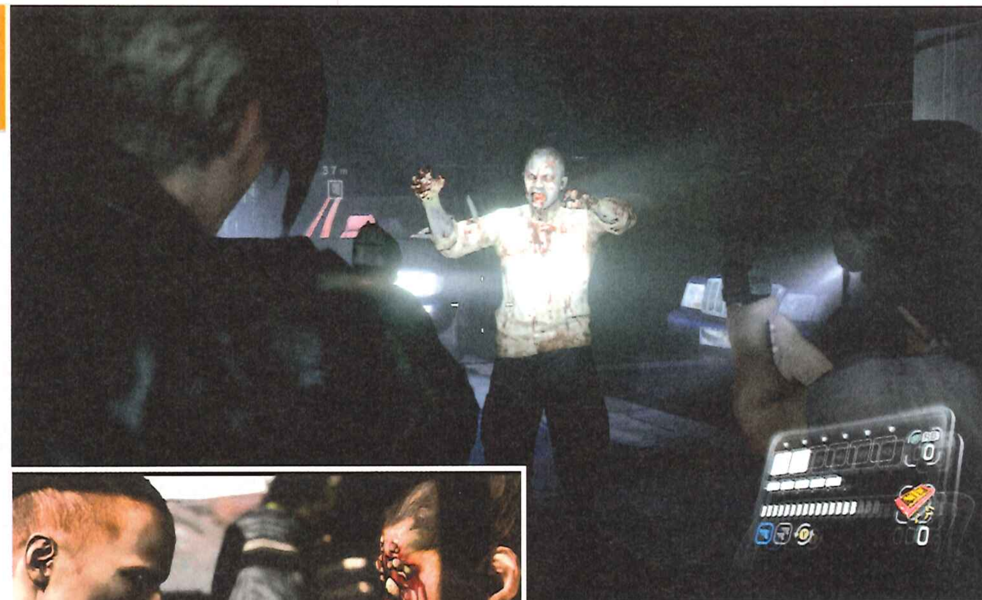
Podríamos hablar de la intensa *demo* que Y. Hirabashi (productor), H. Kobayashi (productor ejecutivo) y E. Sasaki (director) presentaron en Roma. También de la inquietante atmósfera que se respiraba entre los oscuros pasillos de la universidad de Tall Oaks; de los sustos que vivimos y la calidad de los gráficos de ***Resident Evil 6***; de la sorprendente agilidad de los zombis (son capaces de saltar sobre el jugador) y la resolutiva forma de acabar con ellos (vimos a Leon disparar desde el suelo y hundir el cuchillo en la garganta de un muerto viviente). Pero preferimos centrarnos en el torrente de datos e información que nos brindaron acerca de esta maravilla, en cuyo desarrollo trabajan 600 personas. ***RE6*** adelanta su lanzamiento (del 20 de noviembre al 2 de octubre), y plantea una auténtica revolución dentro de la franquicia. Por supuesto habrá mucha acción, pero también un retorno al terror y la angustiosa ambientación de las primeras entregas. El juego estará dividido en tres partes, y podremos comenzar cada cual de manera independiente. Una transcurrirá en Tall Oaks, estará protagonizada por Leon S. Kennedy y Helena Harper y, como pudimos comprobar en Roma, significará un regreso a las raíces del *Survival Horror*. La acción pura y dura correrá a cargo de Chris Redfield y su compañero de la BSAA, el francotirador Piers Nivans, con la ciudad china de *Lanshiang* como escenario. Y ojo, porque el tercer segmento (ubicado en *Edonia*, un país de europa del Este) transcurrirá alrededor de Sherry Birkin (la niña de *Resident Evil 2*, convertida ahora en toda una agente del gobierno) y un mercenario llamado Jake Muller, que resulta ser nada menos que el hijo de... Albert Wesker. Seis protagonistas, tres tramas que al final confluirán en un mismo escenario, China, y una nueva amenaza biológica: el virus C. Sus efectos superan todo lo visto en la saga. No solo crea zombis letalmente rápidos, sino que ha provocado la aparición de una nueva raza mutante, los *J'avo*, dotados de una notable inteligencia (usan armas de fuego) y la habilidad para auto-regenerarse y mutar en nuevas formas de vida. Visualmente espectacular, a años luz de *RE4* y *5*, esta sexta entrega incorporará voces en castellano, un mejorado modo cooperativo (Off-line y On-line) que se mostró en Roma, y el modo Mercenarios de propina. En el próximo **E3** anunciarán más sorpresas. Agarráos.

Por Nemesis



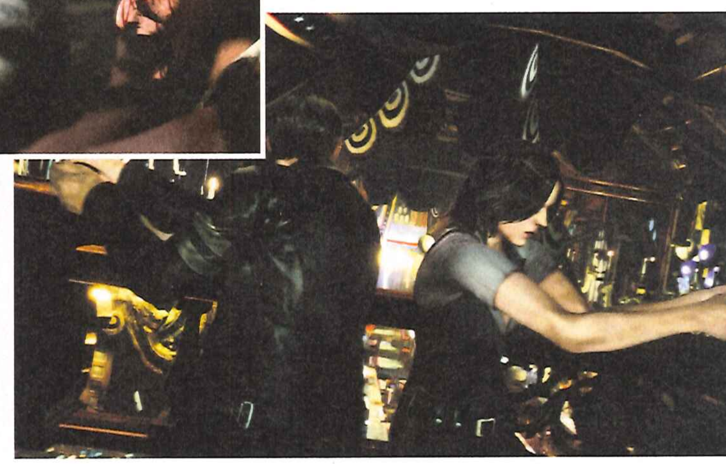
El nuevo interfaz nos mostrará no solo la munición que nos queda, sino que permitirá usar hierbas sin detener la acción.















El nuevo y letal Virus C creará una nueva raza de zombis que supera en agilidad e inteligencia a todo lo visto en la saga. Por no hablar de los J'avo y su sorprendente habilidad para regenerarse y mutar en otras formas de vida.





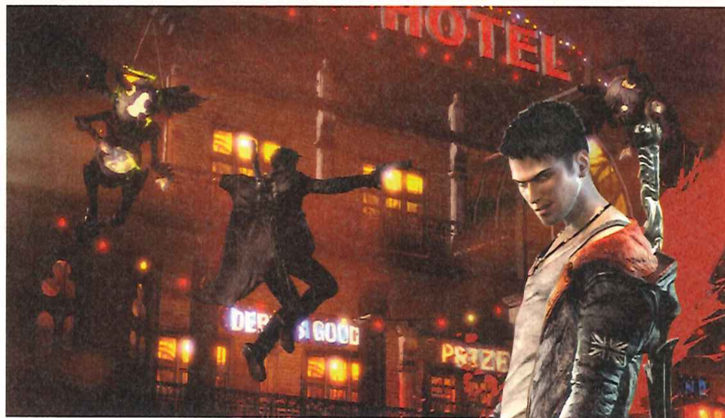
En el hotel nos esperaba una sudadera de Tall Oaks, manchada de sangre y con la foto de una de las víctimas del virus C



Yoshiaki Hirabashi, Hiroyuki Kobayashi y Eiichiro Sasaki presentaron la demo de su nueva y espectacular criatura.

EL MODO CENTRAL DE RESIDENT EVIL 6 DESPLEGARÁ MÁS DE 30 HORAS DE JUEGO







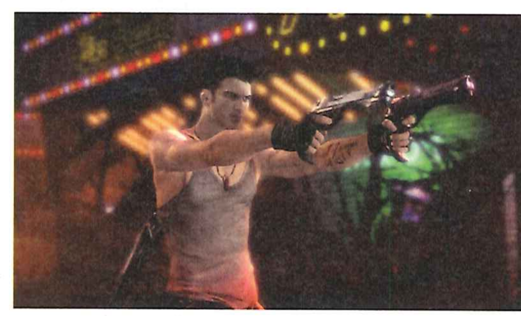


El Limbo presenta la cara perversa del mundo real: sus maliciosos grafittis y neones nos provocaron más de una carcajada.

El juego irá puntuando la destreza, variedad y efectividad de nuestros combos, con notas que irán de la D hasta la S.

Este horrendo fulano se dedicó a incordiar al pobre Dante durante toda la demo. Empezando por destrozar la roulotte en la que vivía nuestro héroe.







PS3 PlayStation 3

DmC Devil May Cry

Capcom acalló las críticas con una demo increíble

Programador **Ninja Theory**
Género **Acción**

A LA VENTA EN **2012**

El *reboot* de *Devil May Cry* ha estado envuelto en una agria polémica desde que se vio la primera imagen del nuevo Dante y se supo que sería el estudio inglés **Ninja Theory** (*Heavenly Sword*, *Enslaved*) quien se encargaría de reiniciar la saga. Sabemos que estas pantallas no servirán para silenciar las protestas de las legiones de fanáticos del Dante original, pero creednos al decir que este ***DmC*** conserva toda la jugabilidad, chulería y genialidad de la trilogía original. Tameem Antoniades, director creativo de **Ninja Theory**, presentó la *demo*, en la que pudimos ver al nuevo y rejuvenido Dante despertar dentro de su destartalado remolque tras una noche zamorana (como lo demostraban los arañazos de su espalda). Un gigantesco demonio aparece para arrastrar el remolque hacia la profundidad del mar, obligando a Dante a vestirse en pleno salto (con la basura que se acumula en el interior flotando por todos lados), hasta que nuestro héroe alcanza su espada *Revolution* y se lía a matar demonios. El juego transcurre en dos dimensiones paralelas, el mundo real y el Limbo, en el que actúan los demonios y donde los escenarios se transforman a nuestro paso, creando obstáculos de todo tipo (desde darnos con un muro en las narices hasta hacer desaparecer el suelo bajo nuestros pies). Hay mucho de *Bayonetta* (que a su vez bebía del *DMC* original), en este *reboot*, que nos sorprendió gratamente -cuando nos llegó la hora de jugar- por la facilidad con la que se encadenan los *combos*, pudiendo alternar en pleno *combo* entre diversos tipos de armas: la espada, una Guadaña Celestial, un hacha demoníaca y, por supuesto, la pareja de pistolas Ebony & Ivory. Sencillamente irresistible.

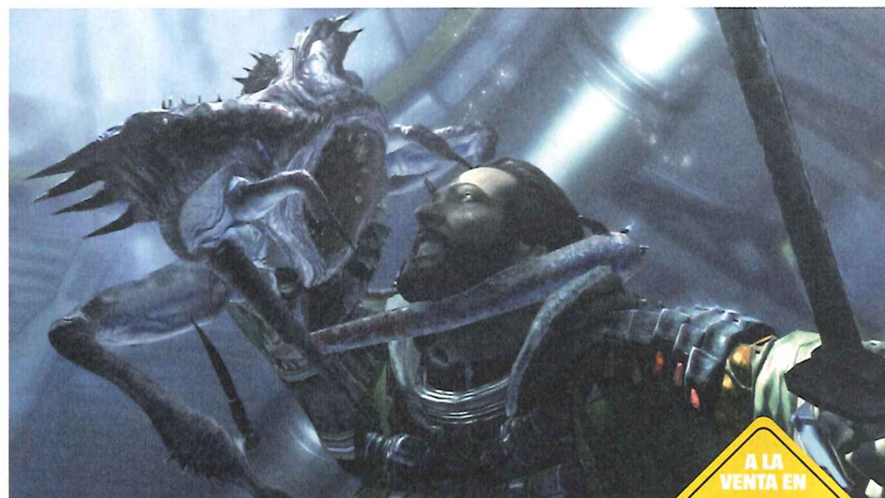


Antoniades (a la izquierda) observa cómo los muchachos de la prensa se lo pasan como enanos con la demo de DmC.



Capcom echa la vista a atrás, hasta los tiempos en los que comenzó la colonización del planeta E.D.N. III, hogar de los anteriores Lost Planet.

Cuando un bicho nos atrape, se iniciará un QTE bastante simpático en el que tendremos que dirigir con precisión una mirilla para clavarle el cuchillo.











A LA VENTA EN
2013

Programador
Spark Unlimited
Género
Acción

Lost Planet 3

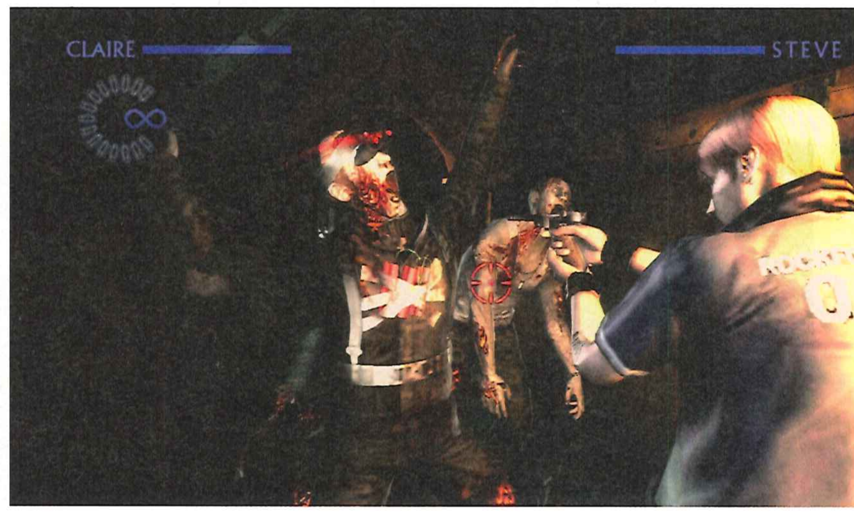
Entre la ventisca nadie oirá tus gritos

Fue la gran sorpresa del **Captivate** romano, y por partida doble. En esta época, repleta de filtraciones y chivatazos vía *Twitter*, **Capcom** logró mantener en secreto el desarrollo de ***Lost Planet 3*** hasta el último momento. No menos llamativa ha sido la decisión de encargar el trabajo a **Spark Unlimited**, los que perpetraron los horrendos *Legendary* y *Turning Point*. Por suerte, al frente del proyecto está Kenji Oguro, el director de los anteriores *Lost Planet*, y por lo que vimos en la *demo*, Oguro-san ha logrado meter en cintura a los californianos, porque ***Lost Planet 3*** es sencillamente deslumbrante. Tras la debacle multijugador de la segunda entrega, **Capcom** ha querido centrarse en una buena experiencia en solitario, a través de una precuela en la que regresaremos al planeta E.D.N. III para instalar esos postes caloríficos a los que nos arrimábamos en el primer *Lost Planet*. Bajo el pellejo del piloso Jim Peyton, nos enfrentaremos al clima extremo y a criaturas aberrantes tanto a pie (con una mecánica de puro *shooter*) como a bordo de nuestro mecha, un *Utility RIG* armado con una tenaza y un taladro, y del que podremos entrar y salir en todo momento. Instalar postes solo será una de las muchas misiones que podremos aceptar. En la demo vimos a Jim adentrarse en una base abandonada, que dejaba patente la huella de las películas de *Alien* o los *Dead Space* (especialmente en los sustos y el inquietante uso de la música). Luego vino el combate con un cangrejo gigante, ante el que se nos demostró el buen uso que podremos hacer del *Utility RIG*. Desde el mecha, Jim aprisionó una de las pinzas del cangrejo para, acto seguido, descender a tierra y disparar, a pie, hacia los puntos débiles del bicho. Muy astuto.

Reportaje



Aunque podrá jugarse directamente con el pad de PS3, la experiencia sube enteros con el Move, y más aún con el Sharpshooter.



El juego sigue al pie de la letra la mecánica de los The House Of The Dead: movimiento sobre raíles y monstruos a mansalva.









PS3 PlayStation 3

Resident Evil
Chronicles HD Collection

Programador **Capcom/ Cavia**
Género **Shooter**

Festín shooter sobre raíles, a través de la PS Store.

Aunque lógicamente eclipsado por ***Resident Evil 6***, esta adaptación HD de la pareja de *shooters* sobre raíles comercializada en Wii en los años 2007 y 2009 también estuvo presente, en forma de *beta* jugable, en el **Captivate** romano.

Resident Evil Chronicles HD Collection reúne en una única descarga las adaptaciones, mejoradas gráficamente y adaptadas al uso con *PlayStation Move,* de *R.E.: The Umbrella Chronicles* y *R.E.: The Darkside Chronicles*. En la más pura tradición *The House Of The Dead*, podremos revivir en solitario (o aún mejor en compañía de un segundo jugador) algunos de los momentos más inolvidables de la franquicia *Resident Evil*. El juego nos guiará automáticamente entre los pasillos de la mansión del primer *Resident Evil*, las calles de *Raccoon City* o el inquietante castillo de *Code: Veronica*, mientras encarnamos a un amplio reparto de personajes: Chris Redfield, Leon S. Kennedy, Jill Valentine, Claire Redfield, Carlos Olivera, Rebecca Chambers, Albert Wesker, Hunk... Además de hordas inacabables de zombis, haremos frente a las más célebres criaturas surgidas de los laboratorios de la corporación *Umbrella*, sin dejar de apuntar con el *Move* hacia la pantalla del televisor.

La mejora más evidente respecto a los originales de Wii es el aumento de la resolución, aunque la *beta* que pudimos experimentar en el **Captivate** aún necesita algunos reajustes en el apartado gráfico para hacer justicia a la potencia gráfica de **PlayStation 3**.

Capcom ya ha confirmado sus intenciones de comercializar, más adelante, ambas entregas por separado en la *Store*. Eso te dará algo de tiempo para comprarte el rifle *Sharpshooter*, si aún no lo tienes.

A LA VENTA EN JUNIO 2012











A LA VENTA EN OTOÑO 2012

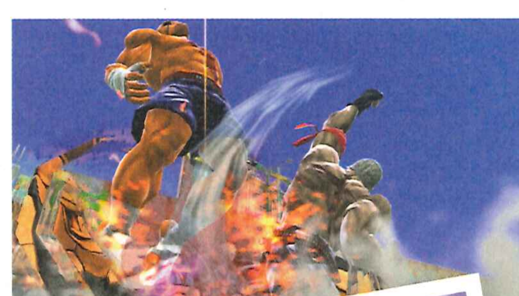
PS VITA

Street Fighter X Tekken

Programador
Capcom
Género
Lucha

55 luchadores y juego cruzado con la versión PS3





Pese a sus recientes problemas de salud, el carismático Yoshinori Ono no quiso perderse el **Captivate**, y se presentó en plena forma ante los periodistas allí convocados para mostrar a su nueva criatura: la versión **PS Vita** de ***Street Fighter X Tekken***.

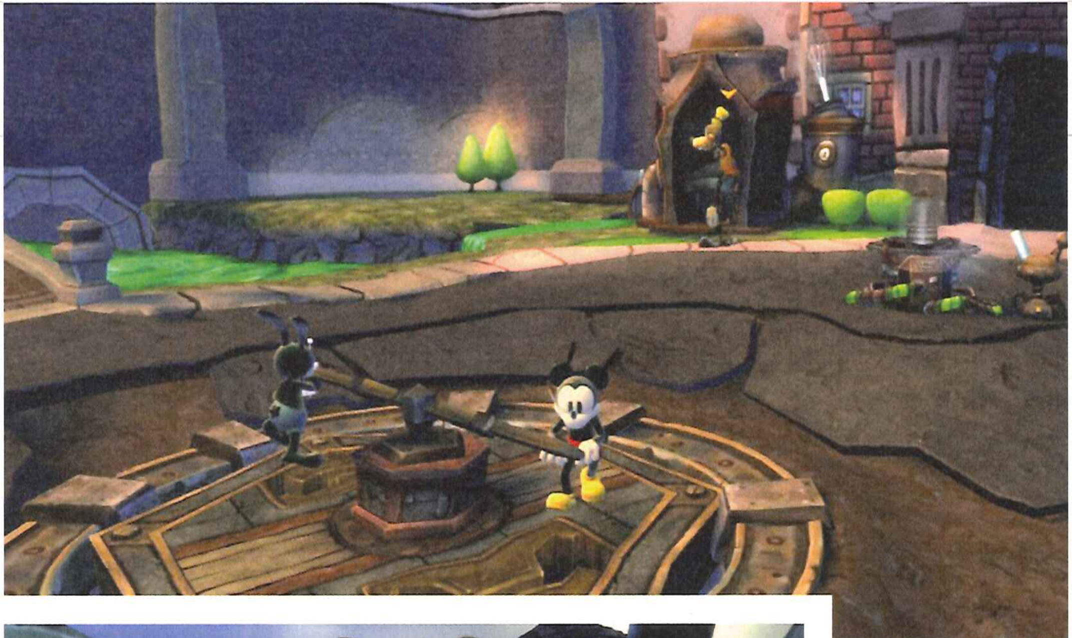
Acompañado de Tomoaki Ayano (quien tomará el testigo como productor de la franquicia), Ono presentó los doce nuevos personajes que la versión **PS Vita** sumará al *rooster* original: Blanka, Cody, Dudley, Elena, Guy y Sakura por parte de *Street Fighter*, y Alisa Bosconovich, Bryan Fury, Christie Monteiro, Jack, Lars Alexandersson y Lei Wulong procedentes del universo *Tekken*. Todos estos personajes llegarán a **PS3** en un próximo *pack* descargable, pero si adquirimos la versión **PS Vita** podremos transferirlos automáticamente a nuestra **PlayStation 3**. Ono y Ayano nos hicieron una demostración, en directo, de otra de las grandes virtudes de esta entrega portátil: el juego cruzado con la versión **PS3**.

Nos adelantaron que la versión **PS Vita** hará uso de las dos superficies táctiles, *Near*, la brújula digital y la realidad aumentada, aunque no quisieron profundizar demasiado en estas características durante la presentación. En cambio, sí pudimos ver cómo funcionará el completo, a la par que intuitivo, editor de personajes en el que solo tendremos que tocar en el color de nuestra elección para cambiar la tonalidad de los uniformes de los personajes, mientras sostenemos la **PS Vita** en vertical.

Unas horas después pudimos probar a nuestro antojo una versión *alpha* del juego, con la que pudimos atestiguar que las diferencias gráficas entre ambas versiones serán mínimas, salvo una paleta de colores más saturados en la entrega portátil.


Nosotros vimos a Yoshinori Ono bastante sano: repartió regalos, gritó como un poseso y se hizo fotos junto a su Blankita



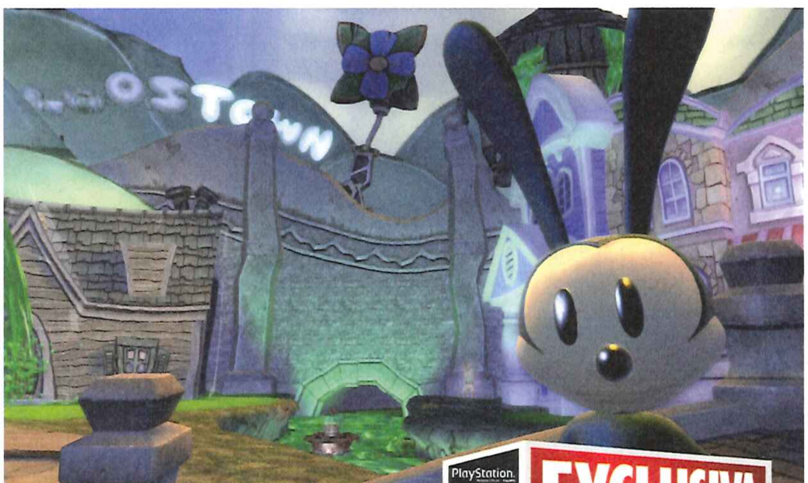


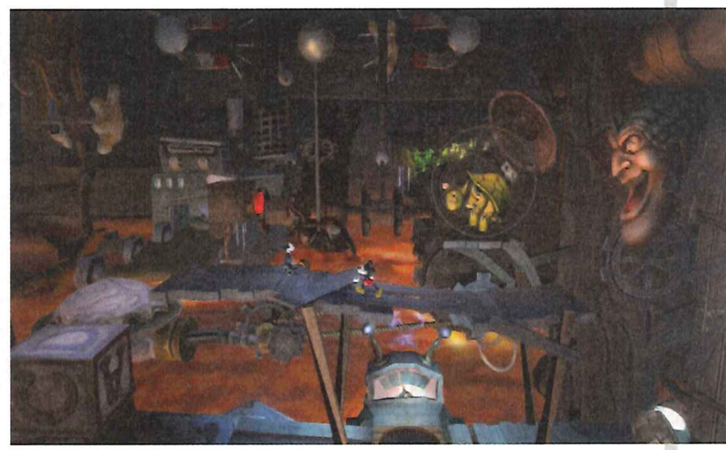
Por **Bruno Louwiers**



Ahora, Mickey y Oswald son amiguetes y deben salvar el mundo juntos. Sin duda, una reconciliación inesperada, como aquella de Goku y Piccolo.







PlayStation EXCLUSIVA

EPIC MICKEY

EL RETORNO DE DOS HÉROES

Disney no se echa para atrás y apuesta de nuevo por su Mickey más oscuro y adulto, aunque esta vez le suma un aliado, Oswald, para que le ayude en sus aventuras por nuestras PlayStation 3

PS3 PlayStation 3

Como buenos fanáticos del cine de animación clásico de **Disney**, no pudimos resistir la tentación de acercarnos a París en un viaje exprés para jugar unas cuantas horas a ***Epic Mickey: El Retorno De Dos Héroes***, la segunda parte de las aventuras del ratón más famoso del mundo, que por fin da el salto a **PlayStation3**.

Para comprender bien la idea tras ***Epic Mickey***, solo hace falta un dato: la primera parte gustó más a los jugadores adultos que a los más jóvenes. No es algo que nos estemos inventando nosotros, sino que Warren Spector, el padre del juego y una figura mítica donde las haya dentro de la industria del videojuego, nos lo comentó en la conferencia de presentación. Tampoco es de extrañar, porque tanto la estética oscura y tenebrista como el trato del personaje de Mickey, más cercano al dibujo de los primeros años, desde un principio sugería que no eran los niños de la casa quienes más disfrutarían con el juego. En **Junction Point** han querido seguir por ese camino, mejorando lo ya visto e introduciendo nuevos elementos.

El juego combina la aventura y la acción en fases 3D con otras de plataformas de corte clásico en 2D. Aún no sabemos qué predominará, pero el propio Spector nos aseguró que habrá mucho más de lo segundo que en el anterior juego. De los tres escenarios que pudimos probar, solo uno era de *scroll* lateral, pero era el más interesante. De los otros dos, uno se ambientaba en *Ostown*, el principal pueblo del juego, y otro era un espacio onírico donde íbamos saltando por plataformas hasta conseguir el pincel mágico. Este es nuestra principal arma y con él «rediseñaremos» los escenarios: podremos borrar superficies con aguarrás o dibujarlas con pintura. Pero claro, ahora Mickey no está solo, también está Oswald, el conejo afortunado. El que antes era enemigo, ahora es un fiel aliado sin el cual no podremos avanzar, pues su mando a distancia controla la electricidad y muchos dispositivos. De este modo, »



Los dibujos golpean dos veces, o eso nos sugiere la genial portada del juego.

Reportaje



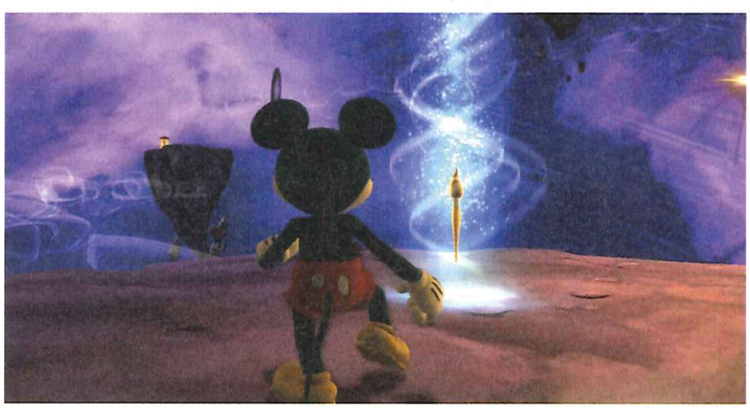
Gráficamente, el juego es increíble. Los escenarios destilan colores y las animaciones de los personajes son como de dibujos animados.



El diseño de Mickey recuerda al de los años 20. Es todo un homenaje de Junction Point a la animación clásica.







El pincel mágico es nuestra única baza para salvar el mundo de los dibujos. Su poder permite manipular los escenarios, ya sea borrando con aguarrás o pintando.

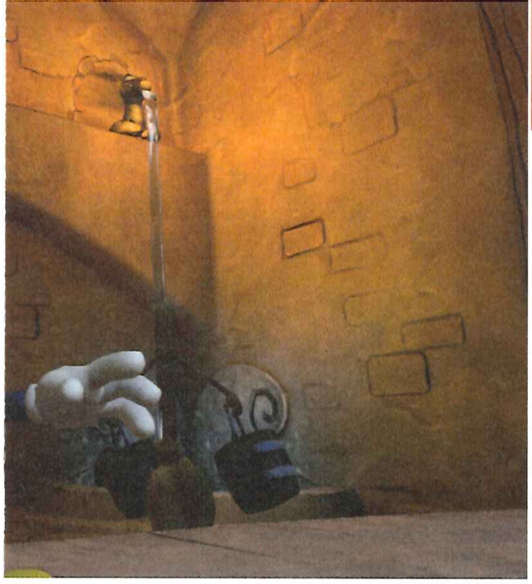
El mando Move permite lanzar los chorros de pintura con mucha más facilidad y precisión

la cooperación, sea con un amigo a pantalla partida o ayudados por la IA, es un punto imprescindible del juego. Y si además contamos con mandos *Move*, podremos controlar mucho mejor el chorro de pintura o el mando a distancia.

El estudio también quiso mejorar los elementos que no gustaron en el original y, especialmente, la cámara. Según afirmaba el propio Spector, el jugador podrá manejar la cámara a su antojo, pero ha conseguido perfeccionarla de modo que es posible pasarse todo el juego sin tocarla ni una sola vez. Esto se debe al trabajo de un grupo interno de trabajadores que ha estado casi dos años del desarrollo centrados exclusivamente en este aspecto.

MÚSICA, MAESTRO

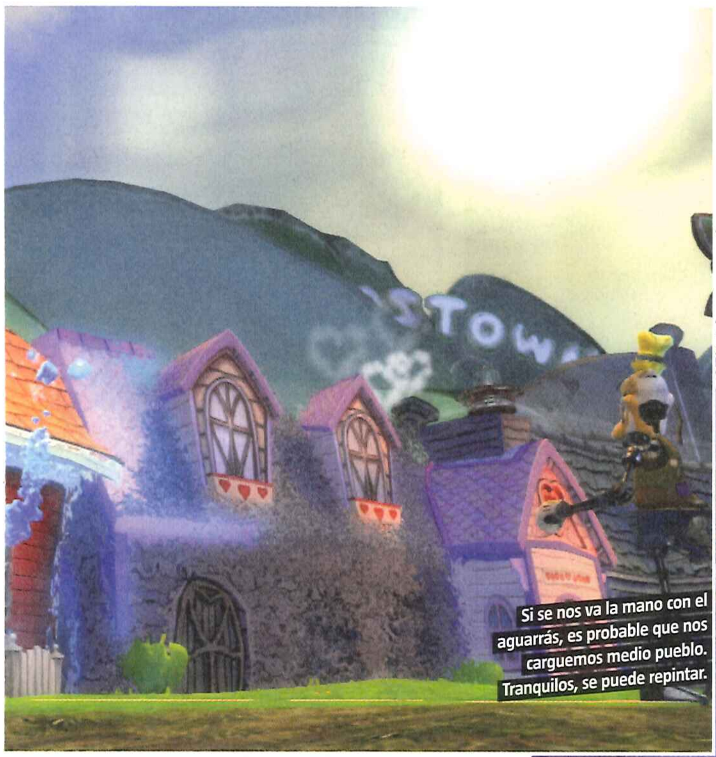
Otra mejora: las voces. A diferencia del primer juego, en el que los personajes se limitaban a hacer ruiditos graciosos, ahora todos hablan. Es algo que resulta sorprendente porque muchos de ellos, incluido el mismo Oswald, nunca habían sido doblados anteriormente. Además, Spector ha querido que la historia de ***Epic Mickey*** fuera narrada de una forma diferente, pero a la vez muy propia de los dibujos de **Disney**. Así que las voces ayudarán a que en cada fragmento del juego haya una cinemática, donde los diferentes personajes nos irán cantando los hechos ocurridos y lo que tendremos que hacer al ritmo de la música. Todas estas escenas se podrán saltar, pero Spector aseguraba que serán imprescindibles para tener una experiencia más pura, y que buscaron que fueran tan pegadizas como algunos de los himnos de las mejores películas de **Disney**.



Las fases en 2D y el plataformeo ocuparán gran parte del juego. Son muy divertidas y no presentan los problemas de cámara de las fases 3D.







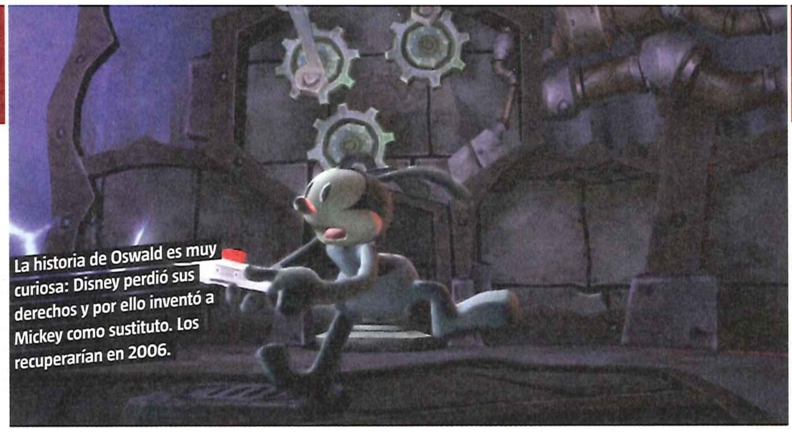
Si se nos va la mano con el aguarrás, es probable que nos carguemos medio pueblo. Tranquilos, se puede repintar.

El juego está hecho con mucho mimo, algo que se nota en la gran cantidad de pequeños detalles









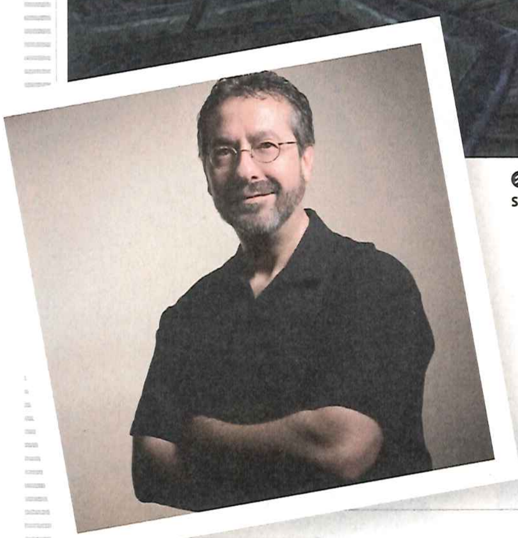
La historia de Oswald es muy curiosa: Disney perdió sus derechos y por ello inventó a Mickey como sustituto. Los recuperarían en 2006.







COMBATES. La cooperación será fundamental. Si juegas acompañado, probablemente sea una experiencia mucho más satisfactoria, aunque la IA es bastante competente.



EL GENIO SALIDO DE LA MÁQUINA

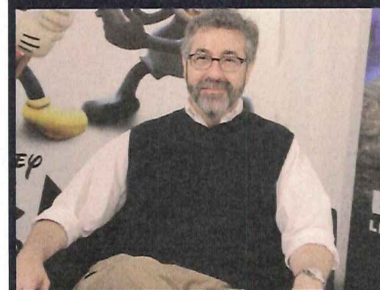
Warren Spector es una de las figuras más respetadas del mundo del videojuego, no solo por su larga trayectoria, sino porque muchos de sus juegos se han convertido en clásicos atemporales. Todo el mundo recuerda, aún hoy, lo geniales que eran el Deus Ex original o System Shock.

¿AMIGO O ENEMIGO?

Mickey y Oswald no estarán solos en esta aventura. Entre los diferentes secundarios que poblarán el mundo de los dibujos, los *Gremlins* estarán de regreso. También habrá otros nuevos, como por ejemplo Ortensia, la novia de Oswald, que nos ayudará en algunos escenarios. Sin embargo, son mucho más interesantes los *Blotworks*, nuestros enemigos. Warren Spector mencionó que los jugadores podrán elegir entre derrotarlos o hacerlos amigos al reprogramarlos con el mando a distancia de Oswald. Y más tarde nos confesó que esto podría alterar en cierta medida el desarrollo del juego y cómo resolver posteriores situaciones.

Todavía queda muchísimo por saber de ***Epic Mickey***: los jefes finales, los escenarios que tendrá, qué secundarios de lujo habrá, etc. Pero por lo que hemos visto hasta ahora, podemos saber que estará lleno de detalles y que tiene ese halo de juego hecho con mimo y cariño. Confiamos en que la mezcla de aventura, plataformas (tanto en 3D como en 2D) y momentos musicales, pese a sonar algo difícil, termine resultando entretenida.

ENTREVISTA CON...



WARREN SPECTOR

Productor y director de Epic Mickey

En su conferencia de presentación del juego, mencionó que la música será muy importante en el juego ¿Qué puede contarnos sobre ella?

En el estudio consideramos que la música era algo imprescindible en el mundo **Disney**. Es imposible imaginarse a Pinocho, al Rey León o a Pocahontas sin sus canciones y las emociones que nos provocaron. Por eso quisimos trasladar esa forma de contar historias al videojuego, haciendo canciones propias que pudieran recordarse luego. Esperamos conseguir ese efecto que buscábamos, pero queremos ir un poco más allá. Quizá ya no con ***Epic Mickey***, pero sí con futuros juegos, haciendo que la música sea una parte imprescindible de la mecánica o que esta esté basada en ella, no lo sé todavía bien. Es algo con lo que estamos experimentando.

Pero no nos deje en ascuas...

No puedo decir mucho más, ¡porque el estudio me colgaría! Pero es algo que estamos investigando: cómo conseguir que la música sea el núcleo de un videojuego.

¿Y qué puede decirnos sobre la reprogramación de los enemigos?

Es algo nuevo que estamos probando. En el anterior juego solo podías borrar a los enemigos, pero ahora queremos que el jugador decida qué hacer con ellos: si eliminarlos o hacerlos amigos. No tenemos todavía decidido qué supondrá hacer cada cosa, y no podría desvelarlo tampoco (risas).

¿Le gustó *Deus Ex Human Revolution*?

(Risas) ¡Claro! Es un juego genial y bastante fiel al original.


"PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a trademark of the same company. "" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved. The Ratchet & Clank™ Trilogy ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7LP. Developed by Insomniac Games and Idol Minds. "Ratchet & Clank" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved.
INSOMNIAC
3D Compatible Game
PlayStation Network
7
www.pegi.info
CLASSICS HD
THE RATCHET & CLANK TRILOGY
"La mezcla perfecta de humor y aventuras intergalácticas"
- Manuel González, TVE
"Plataformas, artilugios y un derroche de simpatía. Una saga memorable"
- 3DJuegos.com
Vuelve a la acción con Ratchet & Clank en sus tres emocionantes primeras aventuras; prepárate con un montón de armas increíbles y todo tipo de artilugios, para salvar la galaxia, en una trilogía remasterizada en HD.
Comienza la aventura el 17/05/2012
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe



Di NO a los kilos con MOVE

«Desafía a la báscula con los seis títulos que te proponemos para llegar este verano a la playa hecho un figurín»

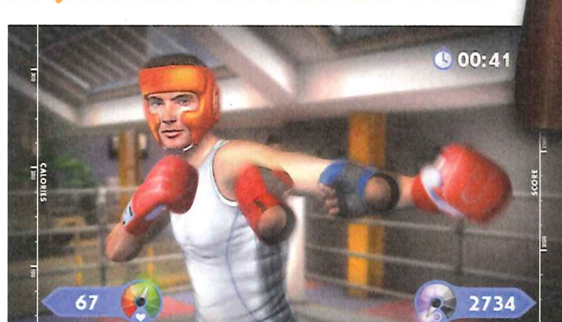
Move Fitness

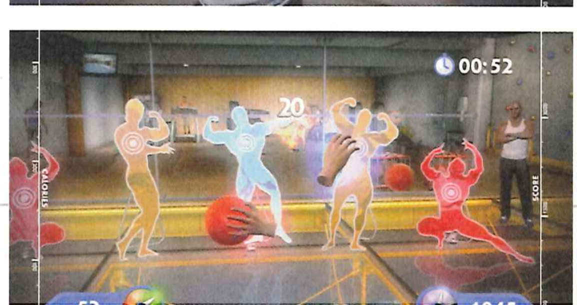


Una talla menos En 14 semanas
Zonas a trabajar Brazos / Piernas / Abdominales
Ejercicios estrella Boxeo / Baloncesto
Promesas cumplidas Sí

La clave para mantenerse en forma y no caer en el aburrimiento

Con un mando *PS Move* en cada mano, tu **PS3** se convertirá en un *personal trainer* exigente y motivador para que consigas tu objetivo: tonificar esos músculos que hace años pasaron de ser pura fibra a *Blandi Blub*. A través de pruebas inspiradas en *kick boxing*, baloncesto, esgrima y boxeo, ejercitarás brazos, piernas y hasta abdominales. Al comienzo, a modo de calentamiento, aprenderás los movimientos y a corregir la postura para dominar cada una de las disciplinas. Y en el momento que consigas realizar correctamente dichos movimientos es cuando empezarás a notar que bíceps, abductores y cuádriceps realmente existen. El juego solo detecta los brazos, de ti depende la intensidad y lo completo que quieras que sean los ejercicios, poniendo -o no- en movimiento también las piernas.









DanceStar Party



Una talla menos En 10 semanas
Zonas a trabajar Cuerpo completo
Ejercicios estrella Danza moderna
Promesas cumplidas Sí

Consigue el deseado cuerpo de bailarín: delgado y bien marcado.

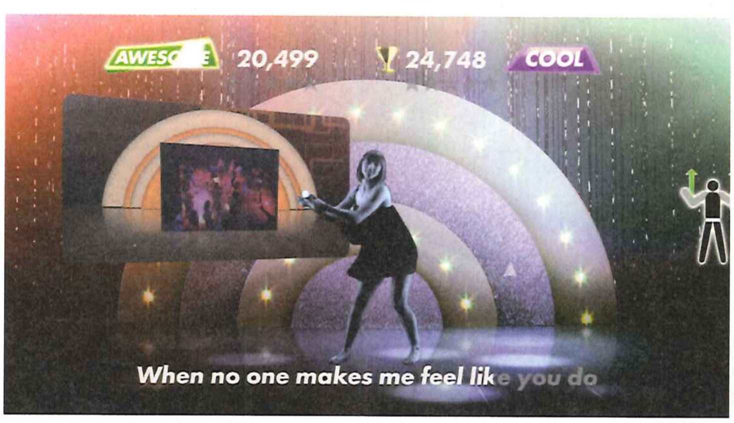


Un quema-grasas en toda regla si te gusta bailar, ya que cinco canciones equivalen nada más y nada menos que a una clase de 30 minutos de *aerofitness* -siempre y cuando te entregues al tema, claro-. Con *Move* en mano, sigue los pasos que realicen los bailarines en pantalla al ritmo de Lady Gaga, Rihanna, Bisbal y otros 37 artistas más. Incluye varios niveles de dificultad para que las coreografías se adapten a tus aptitudes, aunque tienes la posibilidad de aprenderlas poco a poco en Clases de Baile o, incluso, de crear tus propios pasos. Sea cual sea tu nivel, con ***DanceStar Party*** sudarás de lo lindo haciendo movimientos de auténtico bailarín: *tendu, arabesque, ronde jam, pirouette...* La tabla de abajo es un claro ejemplo de lo que te espera, pues tan solo son los pasos de un estribillo.













- Con los brazos en cruz, haz repeticiones arriba/abajo al mismo tiempo.
- Levanta el brazo a la vez que mueves lateralmente la pierna correspondiente.
- Ladea la cadera, sube los brazos y haz un giro de 360º.
- Con los brazos pegados al cuerpo, flexiónalos -alternativamente- mientras saltas de un lado a otro.
- Un paso a la derecha y otro a la izquierda mientras flexionas los brazos.
- Sincronizadamente, levanta una pierna y flexiona el brazo contrario.
- Cruza la pierna mientras levantas el brazo contrario.

Reportaje



Una talla menos En 8 semanas
Zonas a trabajar Cuerpo completo
Ejercicios estrella Fitness
Promesas cumplidas Sí

My Body Coach 2

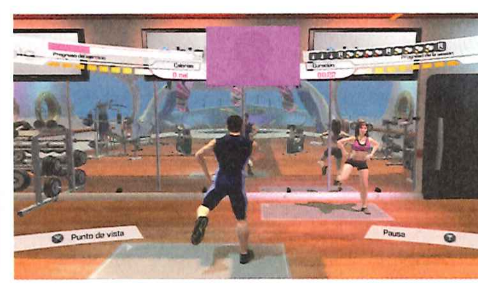
Llévate a casa a la entrenadora de las celebrities y consigue un cuerpo 10





Un auténtico simulador de *fitness* con el que, además de ponerte en forma, aprenderás a llevar una vida saludable gracias a los consejos nutricionales (ofrece más de 170 menús elaborados). El juego cuenta con el asesoramiento de Valérie Orsoni, entrenadora de muchas *celebrities,* como Penélope Cruz, e incluye diferentes entrenamientos dependiendo del objetivo que desees conseguir, ya sea perder peso, tonificar, desarrollar músculo, simplemente mantenerte en forma, o incluso relajarte. Aparte de los 130 ejercicios diseñados para entrenar cada una de las partes del cuerpo, en el modo *Gym Dance* podrás hacer deporte mientras bailas sola o acompañada de un amigo. Un juego muy completo orientado sobre todo a la necesidades femeninas.









Pesas. Se incluyen estas mancuernas en las que insertar el mando PS Move. Su peso es de 500 gr. cada una.

Virtua Tennis 4

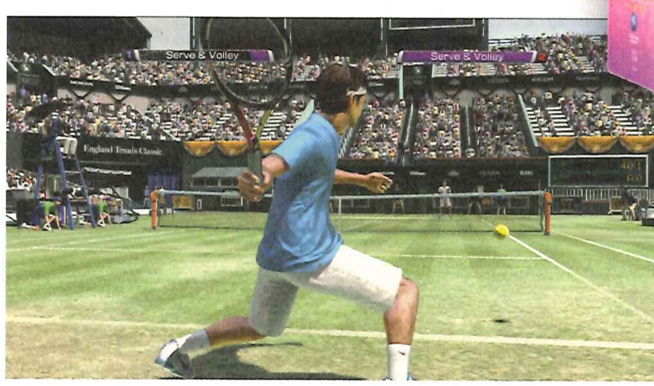


Una talla menos En 1 año
Zonas a trabajar Brazo / Contorno
Ejercicios estrella Tenis
Promesas cumplidas No

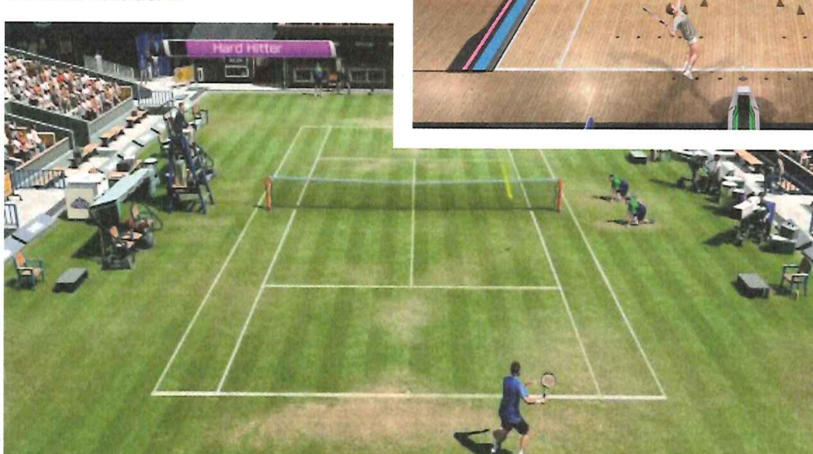
Revés, smash, volea y... voilá: conseguirás el súper brazo de Nadal.



No es un título pensado precisamente para que el usuario se ponga en forma jugando con él, pero al proponerte que te calces las zapatillas de los mejores tenistas del mundo para golpear la pelota tal como ellos lo harían en plena Copa Davis -con *PS Move* en mano- lo que menos tendrás al día siguiente serán agujetas en el antebrazo. La saga abandona la jugabilidad pasiva para potenciar la experiencia del jugador al tener que moverse con su cuerpo para lanzar -y devolver- la pelota al rival: revés, volea *drive*, *smash*... Son solo algunos de los golpes más simples que deberás ejecutar. Brazo, antebrazo y contorno, son las partes que ejercitarás. Pero olvídate de mejorar tu capacidad cardiovascular (para eso, mejor otros títulos) ya que apenas te moverás del sitio.







Raqueta Move. VT4 abandona la jugabilidad pasiva e invita al jugador a moverse como un auténtico tenista.

Otras alternativas

ZUMBA FITNESS

Al igual que en ***DanceStar Party***, con *PS Move* en mano, deberás seguir los pasos de los bailarines que aparecen en pantalla. La diferencia es que este se basa más en ritmos latinos (merengue, salsa, *reggaeton*...) y te ofrece un plan de entrenamiento semanal. Además, se vende junto con un cinturón de ejercicio.



CYBERBIKE 2: CYCLING SPORTS

El único título que no requiere el uso de *PS Move*, ya que todos los ejercicios están pensados en el ciclismo. Se vende junto con una bicicleta estática que lleva resistencia magnética, un sensor bajo el sillón para ejecutar turbos y una mejorada transmisión. ¡Que tiemblen los profesores de *spinning*!





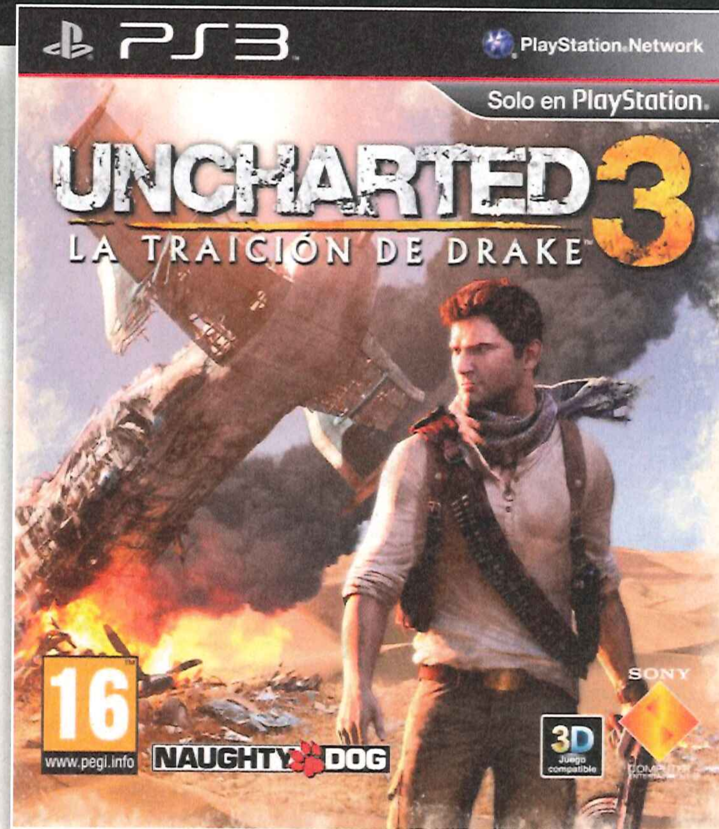
LOS MEJORES DE 2011

El pasado año ha sido testigo de una de las mejores cosechas de videojuegos de los últimos tiempos. Y una vez más vosotros habéis sido los encargados de seleccionar a los elegidos para la gloria en cada género y consola de Sony. Aquí tenéis los resultados de vuestros votos; gracias por participar.

Mejor juego de PS3







UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE

VOTOS 39,88 %

SONY C.E.

La nueva odisea de Nathan Drake estaba destinada a liderar el galardón al mejor juego de PlayStation 3 del año, aunque la calidad de sus competidores hacía pensar que la lucha iba a estar más reñida. Uncharted 3 y la merecidísima segunda posición de Batman Arkham City demuestran que el género aventura/acción es uno de los grandes favoritos para nuestros lectores, seguido de los shooters en primera persona. ¡Enhorabuena Nathan!

Finalistas



BATMAM ARKHAM CITY (10,54%)



COD: MODERN WARFARE 3 (9,92%)

MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ACCIÓN

VOTOS 44,42 %



❶ UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE

SONY C.E.

Como era de esperar Nathan repite un destacado primer puesto como representante más votado del género, seguido por unos combativos Batman y Ezio que se postulan como alternativas más que consolidadas para todos vosotros.

❷ **BATMAN: ARKHAM CITY (16,12%)**
❸ **ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS (15,91%)**

MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN



VOTOS 27,89 %

❶ F1 2011

CODEMASTERS

Sin un Gran Turismo de por medio vuestras votaciones se han decantado por el gran simulador de F1 de Codemasters. El podio se completa con el NFS más arcade y un brillante Driver San Francisco.

❷ **NEED FOR SPEED: THE RUN (20,25%)**
❸ **DRIVER: SAN FRANCISCO (18,18%)**

MEJOR JUEGO DEPORTIVO

VOTOS 58,47 %



❶ FIFA 12

EA SPORTS

El simulador de fútbol de EA Sports sigue viviendo una etapa dulce de reconocimiento por parte del mercado y nuestros lectores. La gran diferencia con PES se mantiene.

❷ **PES 2012 (19,01%)**
❸ **VIRTUA TENNIS 4 (12,19%)**





PlayStation
Revista Oficial - España

LOS MEJORES DE 2011





PREMIO DE LA REDACCIÓN

DARK SOULS

NAMCO BANDAI

No nos cansaremos de elevar a los altares, ni nuestro director tampoco, a la magna obra de From Software. Por su arriesgada oferta, por su tremenda dificultad, por la atmósfera que es capaz de generar y, sobre todo, por ofrecer algo realmente diferente, exclusivo, intransferible y muy difícil de expresar con palabras. Si estás cansado de tanta secuela y juego sin alma, Dark Souls te demostrará que es capaz de hacerse con la tuya y no devolvértela hasta haberlo completado.

MEJOR SHOOTER

VOTOS 52,27 %

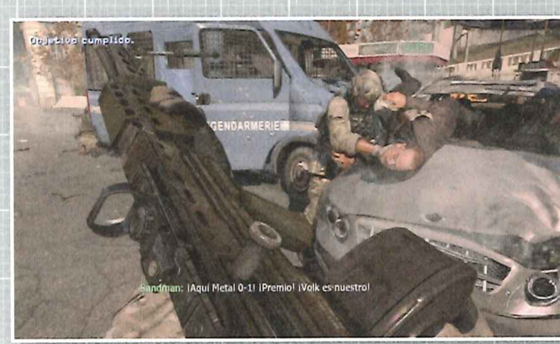


① COD: MODERN WARFARE 3

ACTIVISION

¿Acaso alguien lo dudaba? El shooter por excelencia de los últimos años vuelve a liderar, y de qué manera, el premio al mejor en su género. Mención especial para un Battlefield 3 que ha acaparado una cuarta parte de los votos y sorpresa por los más que discretos resultados de Killzone 3.

② BATTLEFIELD 3 (24,59%)
③ KILLZONE 3 (5,99%)



MEJOR JUEGO DE LUCHA

VOTOS 27,07 %



① MORTAL KOMBAT

WARNER BROS. INT. ENT.

El representante occidental de los juegos de lucha ha resultado claro vencedor del combate, pese a tener tras sus talones a muy serios representantes de Capcom y Namco Bandai. Cuando un clásico como Mortal Kombat regresa con tanta calidad y buen hacer, todo reconocimiento es poco...

② SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION (19,21%)
③ DRAGON BALL Z: ULTIMATE TENKAICHI (17,36%)

MEJOR RPG

VOTOS 59,71 %



① THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

BETHESDA

Sin lugar a dudas uno de los acontecimientos lúdicos de 2011 y un merecido primer puesto, no solo por las votaciones, sino por todo lo que transmite y despliega la obra maestra de Bethesda. Con un rival así, Dark Souls se ha tenido que conformar con una segunda plaza y FFIV de PSP con el bronce.

② DARK SOULS (17,15%)
③ FINAL FANTASY IV: T.C.C. (6,20%)





MEJOR JUEGO ON-LINE

① COD: MODERN WARFARE 3

ACTIVISION

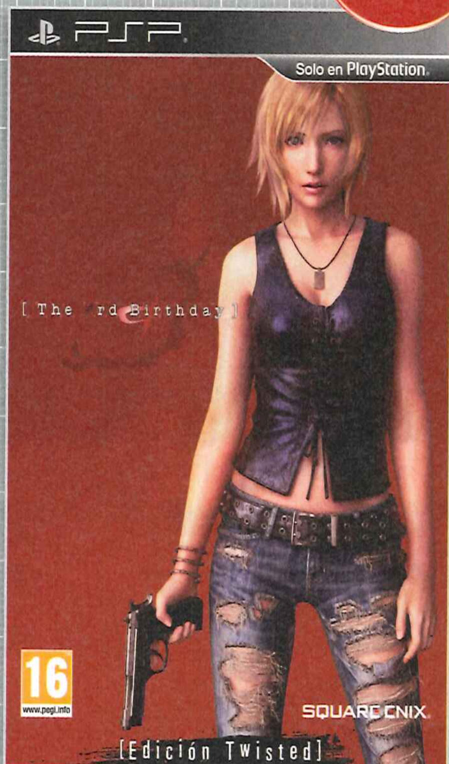
VOTOS 44,01 %



Otro premio que teníamos más que claro, aunque no por ello deja de tener relevancia. Los FPS siguen liderando vuestras preferencias multijugador Online, seguidas de lejos por los modos en red ofrecidos por Uncharted 3 y, en una cuarta plaza, por FIFA 12. ¡Mira que os gusta pegar tiros!

② BATTLEFIELD 3 (22,11%)
③ UNCHARTED 3: L.T.D.D. (10,12%)

Mejor juego de PSP



Finalistas



DISSIDIA 012: FINAL FANTASY (22,93%)



FIFA 12 (21,28%)





VOTOS 26,24 %

THE 3RD BIRTHDAY

SQUARE ENIX

La clásica portátil de Sony da sus últimos coletazos de vida digital y prueba de ello es el reducido número de lanzamientos que ha tenido el pasado año. Eso sí, calidad no ha faltado y nos congratula que un título como The 3rd Birtday haya resultado vencedor por encima de Dissidia y FIFA 12.

MEJOR PLATAFORMAS

❶ LITTLE BIG PLANET 2

SONY C.E.

Cada vez aparecen menos juegos de plataformas en el mercado, un género que en la redacción nos encanta y nos tiene casi huérfanos en PS3 y PSP. Así que la aparición de titulazos del calibre de LBP2, el nuevo Sonic o el bellísimo Rayman Origins nos han demostrado que todavía hay esperanza y mucha, mucha calidad.

❷ SONIC GENERATIONS (23,97%)
❸ RAYMAN ORIGINS (16,94%)

VOTOS 40,70 %



VOTOS 32,23 %



MEJOR JUEGO PS MOVE

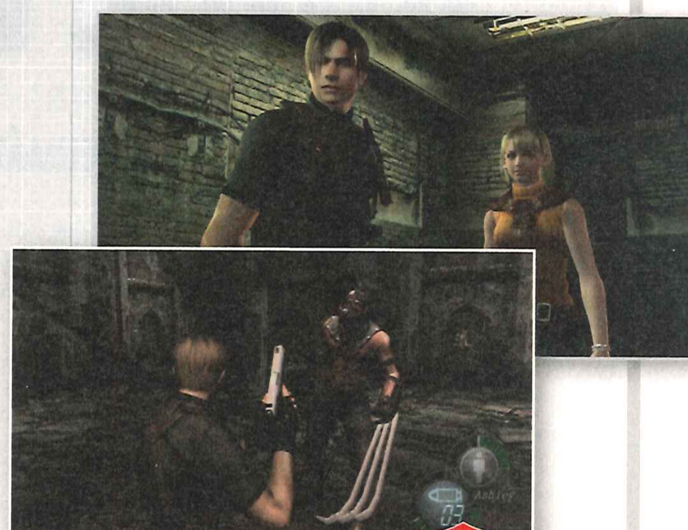
❶ DANCESTAR PARTY

SONY C.E.

Sony no se ha olvidado de Move y en 2011 nos ha ofrecido una sartenada de lanzamientos de lo más variado y original. Por lo ajustado de las votaciones vemos que os gusta mover el esqueleto y los minijuegos locos a partes iguales. La curiosa propuesta de Medieval Moves ha estado a punto de resultar vencedora.

❷ MEDIEVAL MOVES (32,02%)
❸ START THE PARTY! S.E.M. (19,21%)

MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION STORE



VOTOS 26,24 %

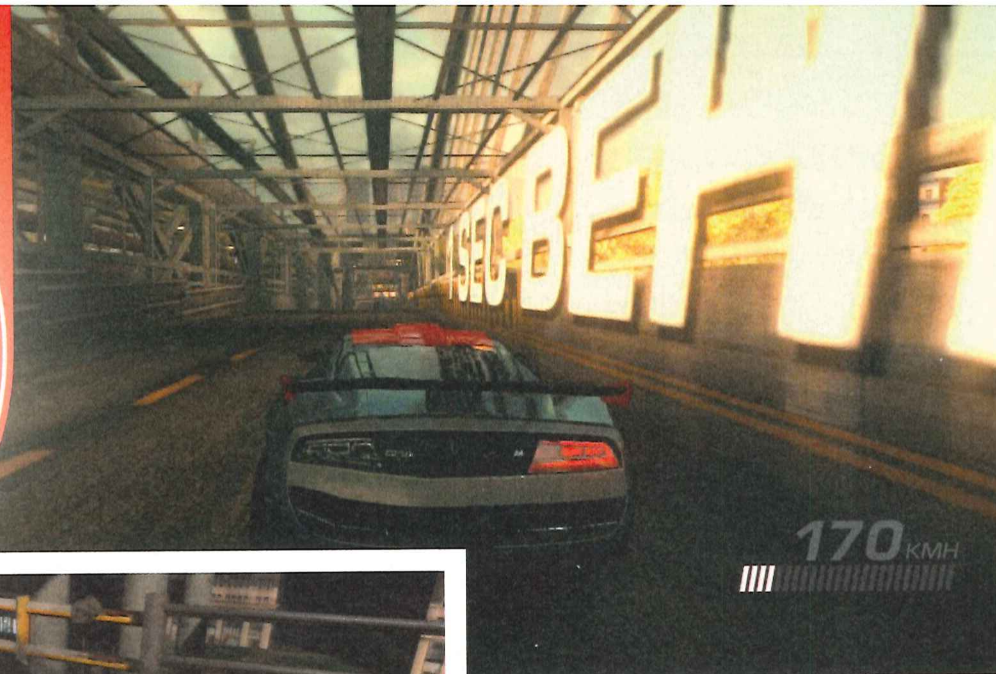
❶ RESIDENT EVIL 4

CAPCOM

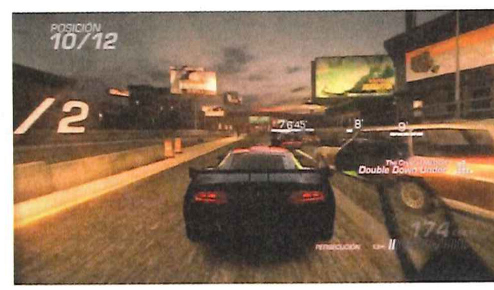
La oferta en PlayStation Store es grandísima y apta para todos los gustos y públicos, pero por los resultado obtenidos nos hemos dado cuenta de que os gustan los clasicazos en HD como Resident Evil 4, sin olvidarnos de maravillosas rarezas como Limbo o propuestas tan atractivas y extremas como Festival Of Blood.

❷ LIMBO (21,90%)
❸ INFAMOUS: FESTIVAL OF BLOOD (19,01%)

TEST
Analizamos todas las novedades





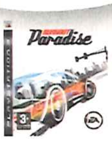




Género
Conducción
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Bugbear Entertainment
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x 8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (17 Mb)
P.V.P. Recomendado
56,95 €
ridgeracer.com

3

LA ALTERNATIVA



BURNOUT PARADISE.
Más de cuatro años después de su lanzamiento, sigue reinando.

RIDGE RACER UNBOUNDED

QUEMA NEUMÁTICO Y GANA TURBO

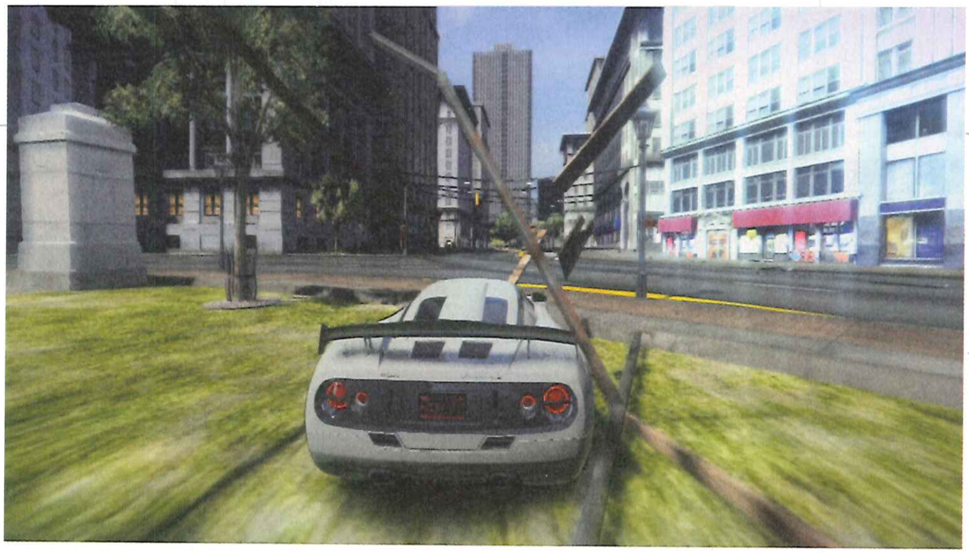
La previsible queja que más se está oyendo en torno a esta nueva entrega de *Ridge Racer*, por supuesto, es que no es un *Ridge Racer* clásico. Y no lo es en absoluto: se mantiene cierto estilismo en los vehículos y, por supuesto, la mecánica de conducción en torno al derrape, esa forma tan japonesa de plantearse los videojuegos de conducción. Pero es lo único, porque este *Ridge Racer* a quien realmente mira es a los eternos *Burnout*, a los *Flatout* de **Bugbear** (a ellos ha sido a quienes **Namco** ha encargado la programación de esta secuela-*reboot* de su franquicia) y al reciente *Split Second*, que a pesar de sus carencias ha inspirado buena parte de la demolición urbanística de ***Ridge Racer Unbounded***. Es decir, a unos cuantos *arcades* destructivos y ultraveloces, donde la destrucción de entornos y conducción agresiva importa tanto como la velocidad extrema y la memorización de circuitos. Aquí, el equilibrio entre todos esos elementos es tan perfecto que ***Unbounded*** destaca como el mejor *arcade* competitivo de conducción de esta generación, junto a los inmortales *Wipeout* y al imbatible *Burnout Paradise*.

Pero, ¿qué hace tan especial al juego? ¿Solo el espectáculo de ver coches

LA BARRA DE POWER PUEDE SER USADA COMO TURBO O PARA LIQUIDAR RIVALES

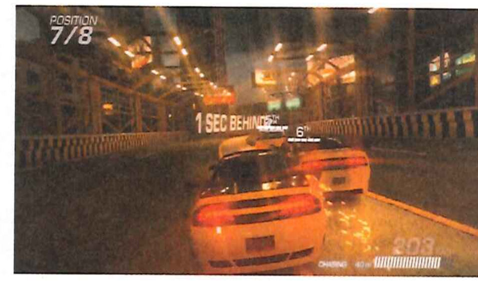
volando por los aires cuando los embistes por el lateral y contemplar cómo cada cabriola suma y suma puntos que sirven para ir desbloqueando circuitos de la algo hostil *Shatter Bay*? En esencia sí, pero **Bugbear** se ha ocupado de darle un peso a los coches y unos matices a la conducción que proporcionan a ***Ridge Racer Unbounded*** una profundidad poco habitual en juegos de este género. Las diferencias entre unos coches y otros son notables, y cada jugador deberá buscar el modelo que mejor se ajuste a su estilo de conducción y, por así decirlo, a la «sutilidad» de sus derrapes. Los circuitos están perfectamente construidos, con una exquisita mezcla de tramos rectos para coger velocidad y curvas brusquísimas que exigen derrapes, y el diseño permite que el jugador acabe conociendo de forma intuitiva y natural qué obstáculos puede atravesar y qué muros se le van a resistir. Muy rara vez te zamparás un muro de hormigón creyendo que podías atravesarlo.

La estupenda sensación de «peso» de los vehículos (tan complicada de gestionar cuando la mecánica del juego se fundamenta en los derrapes) se ve perfectamente complementada con el sistema de turbo y ataque, que aquí es una barra simplemente llamada *Power* »



Por John Tones

Una buena muestra del cuidado que se ha puesto en el diseño de los niveles está en la información que aparece integrada en los circuitos.







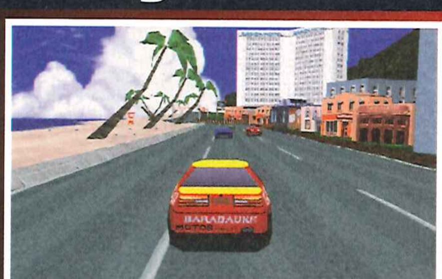
Las secuencias de coches volando por los aires son puro espectáculo, pero mientras duren también tendrás un respiro en la conducción de tu propio vehículo.





LA VARIEDAD DE VEHÍCULOS NO ES SOLO ESTÉTICA: BUSCA EL QUE MEJOR SE ADAPTE A TU ESTILO DE CONDUCCIÓN. ES VITAL PARA SOBREVIVIR EN LA CIUDAD.

«Ridge Racer»: derrapa, que algo queda.

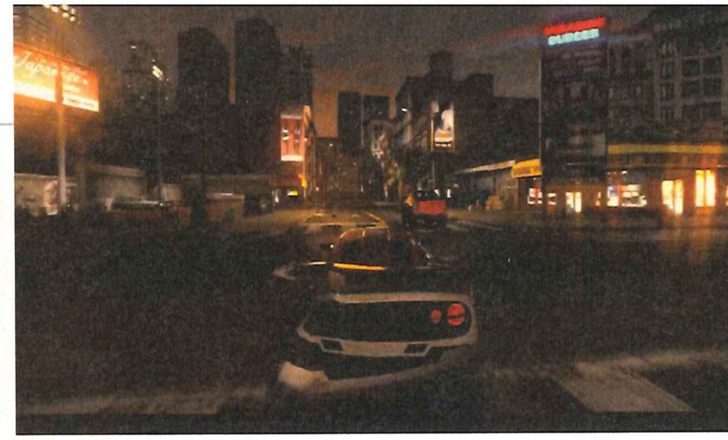




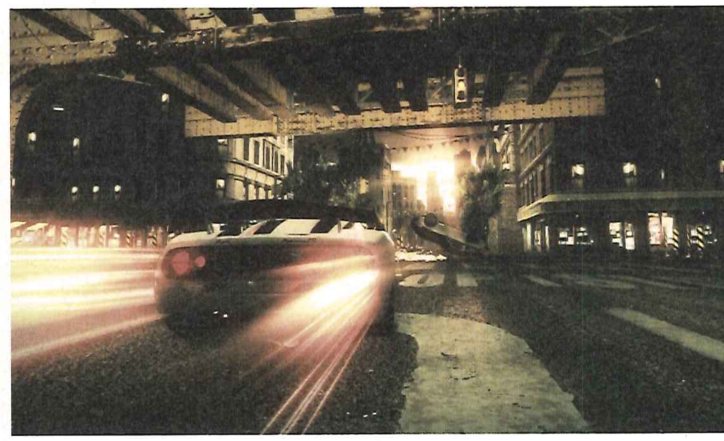


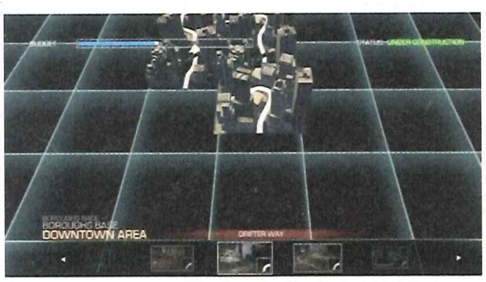
Alrededor de una treintena de títulos posee esta franquicia entre sus entregas para *arcade* y sus múltiples conversiones a sistemas domésticos (entre ellos una recientísima para **PS Vita**). Estrenada en 1993 en los salones recreativos (de donde desapareció en el año 2000), su presencia doméstica ha estado, no exclusiva pero sí mayoritariamente, asociada a la marca **PlayStation**. Muy posiblemente se debe a que casi todas las consolas de **Sony** han contado con su correspondiente entrega de *Ridge Racer* el día de su lanzamiento. Sin embargo, también se ha dejado ver en las consolas Nintendo y en una entrega exclusiva (Ridge Racer 6) para Xbox 360. Con este ***Unbounded***, abre su campo de acción a una existencia definitivamente multiplataforma.















CREA TU PROPIO CANNONBALL. El generador de circuitos es tan completo que funciona casi como juego independiente. Desbloquea partes de las pistas según juegues y comparte tus creaciones.

POR AQUÍ MISMO VA BIEN. Cuando actives el turbo no solo podrás llevarte por delante a los rivales, sino abrir atajos por en medio de edificios en las zonas que te indique el juego.

CONDUCIENDO UN MAMUT. Los niveles de destrucción de coches de policía a bordo de un camión no son demasiado complicados, pero sí muy divertidos y destrozones.

» y que se llena con derrapes largos, haciendo volar al coche, pegándose a la cola de otros vehículos y destrozando medianas y otros objetos prescindibles de la señalética de la DGT. Esa barra, únicamente cuando esté completa (a diferencia de otros juegos, en los que se puede ir dosificando), puede transformarse en un turbo que dura unos cuantos segundos y que proporciona dos ventajas, aparte del siempre bienvenido empuje en la velocidad: permite tirar abajo puertas y paredes de otro modo infranqueables (abriendo así futuros atajos) y, sobre todo, convierte a nuestro coche en una bestia sobre ruedas que puede arramblar con sus rivales (y que a su vez ocasionarán destrozos que aumentarán nuestra barra de poder).

El conjunto, sencillo y directo, funciona perfectamente, y existe un equilibrio brillante entre la necesidad de una conducción precisa y exigente (hemos acabado tirándonos de los pelos ya en el segundo de los seis distritos) y los inevitables momentos de velocidad enloquecida e intuitiva. Y eso solo en los modos principales de carreras de dominación, el núcleo del juego: otros modos como la destrucción a bordo de camiones, pruebas de contrarreloj y derrape, sumadas al multijugador (que On-line falla un pelín, todo hay que decirlo) y al completo editor de circuitos, siguen matizando y sumando capas a un juego que está muy lejos de ser, a pesar de las apariencias, un *arcade* destrozón de carreras más.

LAS CARRERAS DE DOMINACIÓN SON EL NÚCLEO DE UN JUEGO SUMAMENTE VARIADO

EVALUACIÓN

✔ El hecho de que a pesar de ser un arcade que propicie partidas rápidas, Bugbear se haya encargado de darle personalidad y profundidad.

✘ El On-line no va todo lo fino que sería deseable. La elevadísima dificultad de las carreras puede desanimar a algún comprador despistado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Estupendo modelado de coches y escenarios, y bastante personalidad en la paleta cromática.	El sempiterno tecno machacón de la serie se hace especialmente cargante en algunos momentos.	Punto álgido del juego: accesible pero profunda. El género arcade de conducción, a la máxima potencia.	Ojalá la promesa de una comunidad que crea circuitos y prolonga la vida del juego se cumpla.	Problemas puntuales en el momento de este análisis no empañan unos modos atractivos.	Podría haberse optimizado el sistema de cargas de las carreras, pero aún así, son solo detalles.	Un soberbio arcade de conducción que revoluciona una franquicia que ya necesitaba un volantazo.
8,7	7,0	9,0	8,5	7,8	8,0	8,8



PSVITA.COM
16
www.pegi.info
PLAYSTATION®VITA
ES OTRO MUNDO.
SONY
PS VITA
Guía a Drake con los precisos sticks analógicos de PlayStation®Vita a lo largo de una aventura completamente nueva, usando el táctil delantero y trasero para escalar, explorar paisajes traicioneros, buscar tesoros o superar cualquier obstáculo que se interponga en tu camino. Ilumina la ruta hacia la ciudad perdida del oro captando la luz con la cámara trasera. Hay cosas que solo son posibles con tu PlayStation®Vita.
THE WORLD IS IN PLAY.
PS VITA
PlayStation Vita
UNCHARTED
EL ABISMO DE ORO
SONY
make.believe

TEST



Tras comprobar que las patadas sirven de poco ante los zombis, Kiryu tirará de todo tipo de arsenal para enviar al otro barrio a los infectados habitantes de Kamurocho.







Género
Simulador de gángster japonés contra zombis
Compañía
Sega
Desarrollador
Sega / Yakuza Studio
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
Sí (DLC & Rankings)
Texto-doblaje
Inglés-japonés
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (5.095MB)
P.V.P. Recomendado
60,99 €
www.yakuza-games.com
18

YAKUZA DEAD SOULS

EL MAFIOSO: LA ÚLTIMA LÍNEA DE DEFENSA

A lo largo de cuatro exitosas entregas, la franquicia *Yakuza* nos ha engatusado con su irresistible mezcla de aventura y *beat'em-up*, fusionando tramas sólidamente construidas con una absoluta glorificación del Libre Albedrío: uno podía avanzar en la historia y repartir palizas a placer, sin dejar de perder el tiempo (y los ahorros) en juegos de azar, empinar el codo en bares, gestionar un garito de alterne o participar en todo tipo de minijuegos: desde karaoke a golf. Pero con esta quinta entrega (*Kenzan!* y el *Black Panther* de **PSP** no cuentan, porque tememos que jamás llegarán a Occidente), el equipo liderado por Toshihiro Nagoshi se ha liado la manta a la cabeza, y ha sumergido el barrio de *Kamurocho* en una auténtica pesadilla: sus habitantes irán sucumbiendo a una plaga zombi, que sacará de su retiro a Kazuma Kiryu. Y no estará solo. Al igual que sucedía en *Yakuza 4*, antes de controlar al Dragón de Dojima, viviremos la aventura desde la óptica de otros tres personajes: Shun Akiyama (el prestamista con corazón de oro de *Yakuza 4*), Goro Majima (por fin podremos controlar al desquiciado del parche) y Ryuji Goda (el mostrenco rubio de *Yakuza 2*). Este último, pese a morir al final del clásico de **PS2**, reaparece en ***Dead Souls*** vivito y coleando, aunque con

VIVIREMOS LA AVENTURA DESDE LA PERSPECTIVA DE CUATRO PERSONAJES

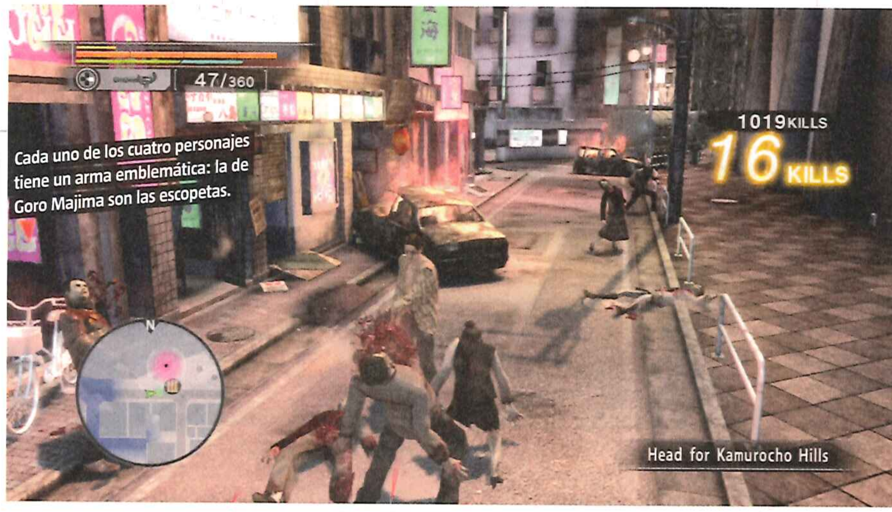
un brazo menos (felizmente sustituido por una devastadora *gatling gun*). ¿Milagro o un error en la continuidad del universo *Yakuza*? Ni lo uno ni lo otro. ***Dead Souls*** es un *spin-off*, un episodio alternativo en el que las patadas y puñetazos ceden protagonismo ante el tiroteo gratuito. Por supuesto, podremos seguir entrando en nuestros comercios y antros favoritos, pero a medida que se sucedan las horas de juego, y la plaga vaya extendiéndose, irán acotándose más zonas de *Kamurocho*, en las que el elemento aventurero dará paso al puro *shooter*.

El gran inconveniente de ***Dead Souls*** no es el cambio de mecánica. Desde luego, echamos en falta las palizas y los patadones en la boca de las anteriores entregas, pero a cambio se nos ofrecen miles de zombis a los que masacrar a balazos y una galería de descacharrantes mutantes, en la más pura tradición *The House Of The Dead*. Desde un hombre pulpo a lechuguinos voladores, gigantes de piedra o una zombi histérica que atrae a sus congéneres a base de gritos. El problema es el horrendo sistema de apuntado, que nos deja vendidos a la hora de disparar en primera persona. La incómoda elección de los botones tampoco ayuda demasiado. Pero al igual que sucedía en aquellos viejos juegos »

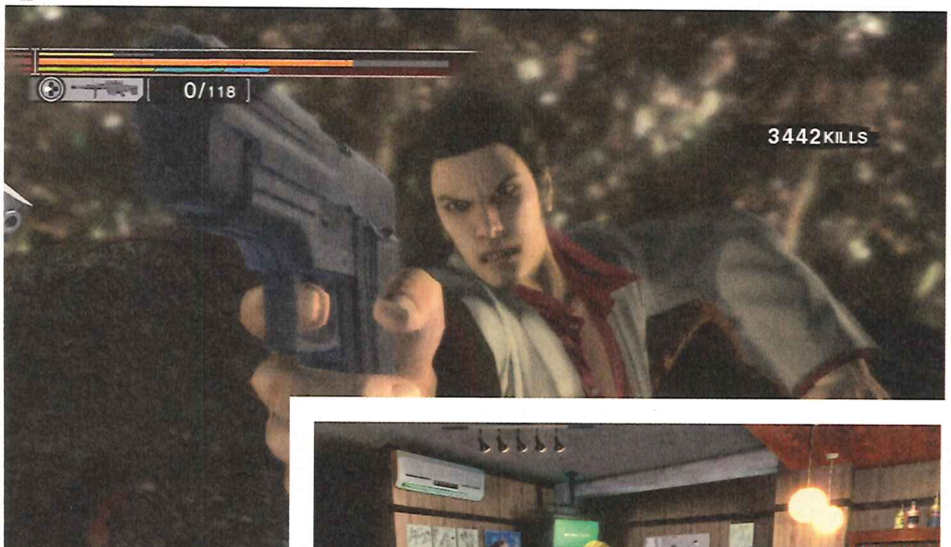
LA ALTERNATIVA



YAKUZA 4.
Hasta el momento, la mejor entrega de la saga, y a un precio de locura: 20€.



Cada uno de los cuatro personajes tiene un arma emblemática: la de Goro Majima son las escopetas.





Nos reencontraremos con personajes entrañables de anteriores Yakuza, como nuestro amigo el travesti. De hecho, llegaremos a salvar a su padre de las fauces de los zombis.



Ni siquiera un mutante de varios metros de altura puede asustar a Goro Majima. Nada mejor que un culatazo en el rostro para bajarle los humos al fulano de piedra.



Por Nemesis 

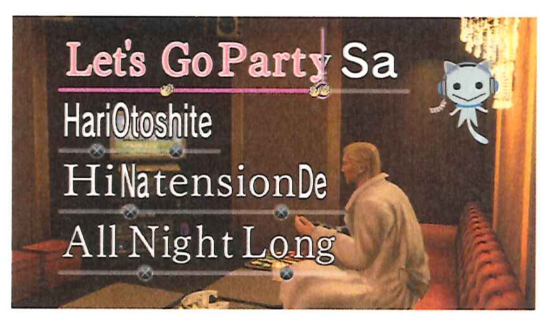
PARA LO QUE ME QUEDA EN EL CONVENTO...

Puede que Kamurocho se hunda en el infierno, pero siempre queda tiempo para echar unas partiditas al Boxcelios en los recretivos, batear un poco, jugar al ping pong picantón, cantar en el karaoke, jugar a los dardos o las cartas, echar un trago o malgastar nuestro dinero en un grotesco masaje.











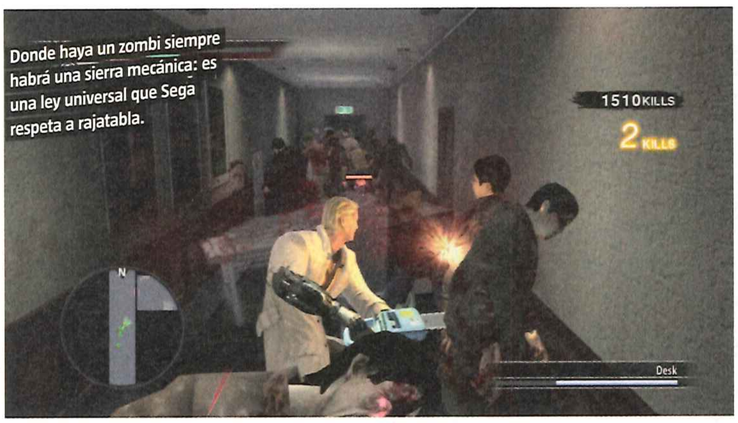
Asúmelo: esta pantalla alimentará tus pesadillas durante los próximos años. ¿De verdad esto es lo que los japoneses definen como «sexy»?





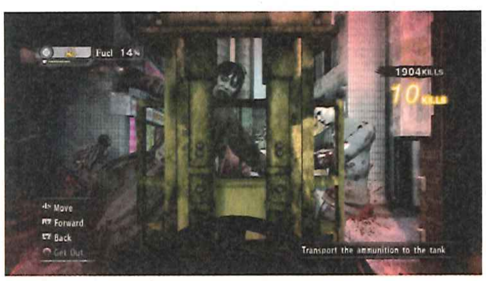
BALA, BOTÓN Y PANDEMONIO

Encadena muertes y rellena la barra Heat para ejecutar, en el momento preciso, un QTE que barra a los enemigos del escenario. Ya sea disparando al depósito de un coche como a una tubería de gas.



Donde haya un zombi siempre habrá una sierra mecánica: es una ley universal que Sega respeta a rajatabla.









¿SHENMUE CON ZOMBIS? En el segmento protagonizado por Ryuji Goda podrás manejar una carretilla elevadora. Ya sea para cargar munición de tanque como para atropellar zombis.

LA CHILLONA. Entre toda la marabunta de podridos, hay algunos que destacan por sus habilidades: desde los que saltan como monos a estas mozas que atraen a otros zombis con sus gritos histéricos.

ESTO SOLO ACABA DE COMENZAR. Cuando acabes la aventura podrás moverte por Kamurocho con los cuatro personajes, dentro del modo Free Adventure. Será el momento de pulirse toda la pasta en masajes bizarros.

de 8 y 16 *bits*, en los que uno sudaba sangre hasta hacerse con los controles, con paciencia y práctica uno acaba acostumbrándose al irritante sistema de disparo y entonces comienza la diversión. Empezando por el *Heat Sniper*, un sencillo pero explosivo QTE que nos permitirá interactuar con elementos del escenario (una cañería de gas, el depósito de un coche, unas vigas bamboleantes a varios pisos de altura), desencadenando una oleada de destrucción con un único disparo. ***Dead Souls*** es pura acción, pero tampoco desecha el elemento aventurero de los anteriores *Yakuza*: compraremos *items* con los que recuperar energía, así como armas y munición con la que abrasar a los zombis, y participaremos en todos nuestros minijuegos favoritos.

Podremos resolver toda clase de misiones secundarias y sortear los muros que aislan el *Kamurocho* contaminado para «liberar» comercios de los zombis, así como aumentar el nivel de experiencia y las habilidades de nuestro personaje antes de seguir avanzando en la trama central.

Una vez más, **Sega** nos arroja un jarro de agua fría al traer otro *Yakuza* con voces en japonés y subtítulos en inglés. Pero ni eso, ni el horrendo control de disparo, logra enfangar un juego largo (matamos al jefe final tras 14 horas... y con solo un 20% completado), diabólicamente adictivo y repleto de situaciones desternillantes. Recemos para que este no sea el auténtico final de la saga y pronto volvamos a ver a Kiryu repartiendo puñetazos de nuevo en su hábitat natural: el *beat'em-up*.

SOLO UN 20% DE JUEGO COMPLETADO EN 14 HORAS: DEAD SOULS ES ENORME

EVALUACIÓN

✔ El disparatado diseño de algunos mutantes (en la tradición Sega). Los minijuegos. La longitud del juego. Los QTE Heat Sniper.

✘ El control de disparo es horrendo. Una vez más, nos llega en japonés con subtítulos en inglés. Añoramos la mecánica beat'em-up de antes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Menos sólidos que los de Yakuza 4, aunque nos chifla el diseño de los mutantes y ver Kamurocho destrozado.	Nos hemos acostumbrado a las voces en japonés, pero no a los subtítulos en inglés. Sega, ¡espabila!	Aún no damos crédito a cómo un juego tan bueno tiene un control de disparo tan funesto. Ya les vale.	Completar el 100% del juego te llevará meses y meses de juego, resolviendo misiones secundarias.	Como su antecesor, solo incluye ránkings y contenidos DLC.	A pesar de instalar considerablemente en el disco duro, sigue breándonos con las cargas.	Bajo un funesto control de disparo late todo lo bueno de anteriores Yakuza: delirante y muy, muy largo.
8,7	8,2	7,8	9,2	-	7,9	8,4


www.starhawkthegame.com
Santa Monica
LightBox interactive
PlayStation. Network
SONY
16
www.pegi.info
STARHAWK™
LUCHA POR EL CONTROL DEL ESPACIO
10/05/2012
PS3
PlayStation Network
Only On PlayStation.
STARHAWK
PS3
PlayStation.3
SONY
make.believe
Sony Computer Entertainment Europe. Developed by LightBox Interactive. "Starhawk" is a trademark of Sony Computer Entertainment America. All rights reserved.

TEST



Los personajes secundarios de Downpour tienen gran peso específico en la trama. Destacan Anne y su exceso de celo, el guardia de prisiones Sewell, el enigmático cartero, DJ Ricks y la inquietante monja del monasterio.

PS3 PlayStation 3







Género
Survival Horror
Compañía
Konami
Desarrollador
Vatra Games
Distribuidor
Konami
Jugadores
1
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.267 MB)
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.konami.com/games/sh/
18

SILENT HILL DOWNPOUR

△ LLUVIA ○ Y NIEBLA ✕ NO BORRAN □ EL PASADO

Sabemos perfectamente que mientras la saga no vuelva a recaer en manos de los creadores primigenios, *Silent Hill* nunca volverá a ser como las cuatro inolvidables primeras entregas. Ningún grupo de programación occidental ha sabido, o podido, devolver la gloria a la franquicia ni la ilusión por sentir a los usuarios. Nos toca vivir con esa gran limitación, pero no por ello vamos a perder las ganas de visitar las calles y parajes imposibles de esa ciudad que un día fue niebla y ahora es lluvia. Los checos de **Vatra Games** han elaborado un nuevo y detallado escenario para albergar las andanzas del presidiario Murphy Pendleton y su historia pendiente con *Silent Hill*, la ciudad donde uno va al encuentro de su propia desdicha para revolcarse aún más en ella. El comienzo arranca prometedor, con el traslado de Murphy a otra prisión y el fatal desenlace del viaje acompañado por uno de los pocos momentos dulces de la banda sonora de Daniel Licht. El mal ya está hecho, no hay vuelta atrás y todo lo que suceda a partir de ese momento estará gobernado por las reglas malintencionadas de la urbe y alrededores. Ya nos vamos familiarizando con lo que nos espera en ***Downpour***; entornos muy detallados y un personaje sólido de esos que caen bien. Los *puzzles* harán acto de aparición, así como los primeros secundarios, la imperiosa necesidad de portar armas, las incursiones a escenarios interiores -con la iluminación escasa que requieren estos casos- y un vertiginoso primer contacto con el Otro Mundo, que acelerará tu pulso de manera considerable. También seremos testigo del inestable motor gráfico del juego, las incómodas cargas (¿para qué instala 4 GB?) y unos combates contra el enemigo inciertos en los que da la sensación de que no tenemos el control total; quizá esa era la intención. Llegados a este punto, hacemos una pausa para hacer memoria y revisar la cantidad de palos y notas de castigo que ha sufrido la creación de **Vatra Games**. ***Silent Hill Downpour*** está muy lejos de la perfección, técnicamente al menos, pero es un *Survival Horror* notable y un episodio honesto de la serie, tan honesto como su precio indica. De ello nos daremos cuenta al seguir avanzando y pasándolo muy mal, con su limitado pero interesante bestiario, su magnífica ambientación, las tormentas que descargarán sobre nosotros numerosos enemigos enfurecidos, el estudiado y tangible trazado de todos sus escenarios y una brillante colección de misiones secundarias que alargarán el suplicio de visitar *Silent Hill* hasta las veinte horas si eres de los que degusta cada callejón, cada ventana de sótano iluminada o te las ingenias para bajar esa escalera de incendios que está pidiendo guerra y que te conducirá a otra situación imposible. Y sí, maldecirás de nuevo su perezoso motor »

LA ALTERNATIVA

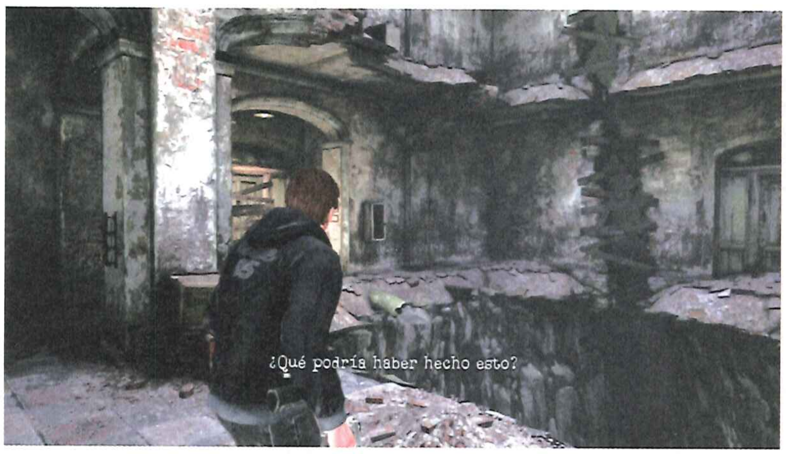


SILENT HILL HD COLLECTION.
Si quieres saber lo que es un Silent Hill auténtico, hazte con esta recopilación.









¡QUÉ DEMONIOS DE MONASTERIO ES ESTE! A las puertas de Santa María nos recibirá una monja de aspecto intranquilizador. No os preocupéis, pronto se sumarán a la bienvenida un niño encarcelado de destino incierto, una niña huidiza y el hombre del saco. Apréndete la rima o... Bueno, me temo que no podrás hacer nada por detenerle.



LAS MISIONES ALTERNATIVAS

Downpour oculta entre sus aguaceros 14 misiones secundarias. Os recomiendo que intentéis completarlas, porque conforman algunos de los pasajes más memorables del Survival Horror de Vatra Games. Detener coches patrulla malditos, encontrar una niña perdida, buscar el corazón de un infortunado, visitar una cripta, permitir que descansen en paz los espíritus de una familia cruelmente asesinada, resolver el misterio del banco, buscar cuadros por toda la ciudad, localizar sellos sombríos... Presenciarás escenas de auténtica pesadilla. Es lo que queríamos, ¿no?











UNA GRAN AMBIENTACIÓN Y DETALLADOS ESCENARIOS LOGRAN SOBREVIVIR A UN MOTOR GRÁFICO MUY INESTABLE

Los puzzles no deben faltar en un Silent Hill y aquí los encontraréis de todo tipo y con la loable intención de resultar variados y entretenidos. Lo consiguen.















Cuando camines por Silent Hill y te sorprenda la lluvia, o peor aún, la tormenta (el sistema climático es aleatorio), el número y agresividad de los enemigos aumentará. Lo mejor será guarecerse y dejar que pase el temporal.





Durante todo el juego aparecerán aparatos de radio que podremos encender y apagar para disfrutar con las dedicatorias de DJ Ricks y las melodías posteriores. Por cierto, la puerta verde del fondo nos llevará a una misteriosa galería de arte...

POCOS PERO BIEN AVENIDOS

Lo dicho, no hay mucha variedad. Entre enemigos de perfil bajo y final bosses alcanzan la decena con dificultad, pero eso sí, cada uno sabe castigarte de una manera diferente. Screamers, Minions, maniquíes infernales, monstruos de decoración que lanzan líquido corrosivo, el hombre del saco y un súper final boss de proporciones bíblicas que bajará con orgullo el telón del final del juego.

gráfico y esas cargas que rompen el ritmo, hasta la banda sonora, que pasa bastante desapercibida. Y, por supuesto, el control de Murphy en los combates. Pero tus sentidos seguirán alerta en ese idilio entre jugador que sufre y entrega de *Silent Hill*, mientras visitas forzosamente emplazamientos como la comisaría, el banco, el *Centennial Building*, el cine, un cementerio con cripta incluida, el monasterio de Santa María, el embarcadero o una estación de teleférico. Todos plasmados con una atención por el detalle encomiable y que podrás disfrutar cuando ningún enemigo pulule cerca de ti. Nuestro cambio de pareja en el baile con los personajes secundarios irá dibujando la trama y averiguaremos, poco a poco, cosas del pasado de Murphy en un argumento, a veces muy previsible, pero al que tampoco se puede castigar con excesiva dureza. Los mencionados escenarios se irán sucediendo, alternados con las cuatro visitas al Otro Mundo, e irán cargando nuestras espaldas de experiencias tan desalentadoras como ver sucumbir a un infante, lidiar con coches patrulla malditos, activar un gramófono para desvelar un crimen salvaje, poner en marcha una macabra obra de teatro, buscar el corazón arrancado del pecho de una víctima o seguir el rastro de una niña autista hasta su trágico final. Así es ***Silent Hill*** y **Vatra Games** activa los mecanismos de nuestro aguante con bastante soltura. Juega con unos buenos cascos y darás botes delante de la pantalla; sentirás cómo la tormenta empapa las ropas de Murphy, y los truenos y relámpagos colapsan tus sentidos. No echaremos de menos los *puzzles* -hay gran cantidad y variedad-, ni buenos detalles como abrir y cerrar las puertas con sigilo, o mirar hacia atrás pulsando L1, traducción de textos, carteles e informes al castellano, atajos por el metro, algún *final boss* memorable... Claros gestos de que hay buena intención pero que ha faltado un generoso ajuste al motor gráfico, al gestor de cargas y al tema de los combates. Una vez completado ***Downpour*** -tiene 6 finales posibles que dependerán de tres decisiones y la cantidad de enemigos abatidos-, en tu recuerdo permanecerá una nueva visita a *Silent Hill*, tan descarnada y desapacible como esperabas. El resto, lo negativo, posiblemente será borrado por la lluvia.

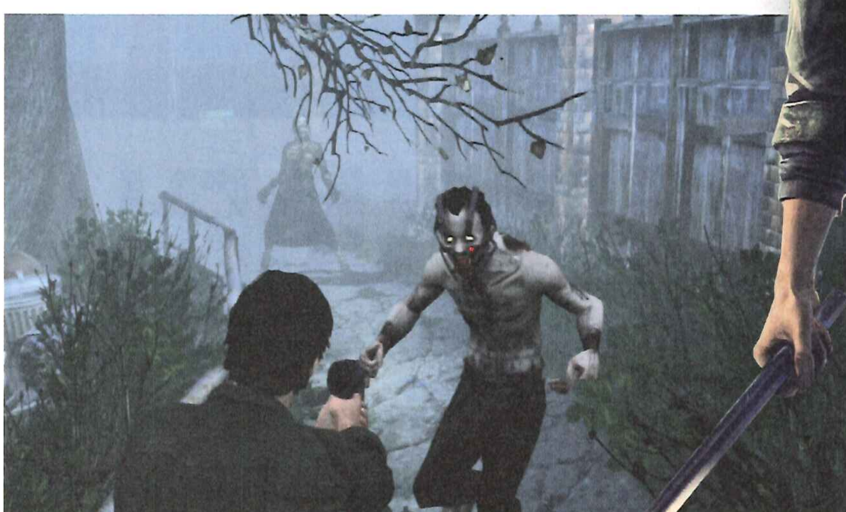


Downpour está repleto de homenajes a otros capítulos. La habitación 302 de Silent Hill 4, melodías de anteriores entregas, referencias gráficas a Homecoming, el camionazo de Travis Grady...









TUS ACCIONES Y DECISIONES MARCARÁN UNO DE LOS SEIS FINALES POSIBLES

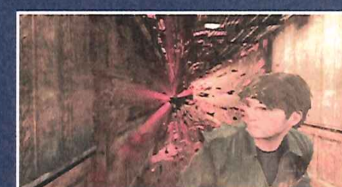


UN INVENTARIO UN POCO LENTORRO. Por ponerle un defecto. Desde aquí accederás a todos los objetos y armas, y cada vez que sea preciso utilizar algún ítem, el juego te avisará de ello. Otra cosa es que tengas el adecuado...

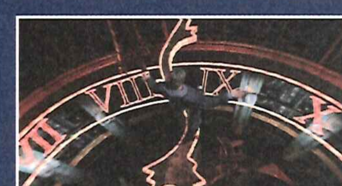


EL DIARIO DE MURPHY. Es muy completo y en él encontraremos consejos para controlar a Murphy, misterios que resolver, detalles sobre el argumento y... ¡Los benditos mapas! A la vieja usanza y con su sonido característico.

Memorias de Otro mundo









Uno de los grandes aciertos de Downpour es la sensación de urgencia y tormento que generan las cuatro visitas al Otro Mundo. Hora y media de sufrimiento: huida constante de un agujero negro abrasador, descensos vertiginosos, cuchillas mortales, manecillas de reloj endemoniadas... y todo ello en un entorno aberrante y opresivo.

EVALUACIÓN

✔ La ambientación, los efectos de sonido, el detallado aspecto de Silent Hill, las misiones secundarias, su duración, el protagonista. Buen precio.

✘ El motor gráfico es despiadado por la bajada dramática de frames, cargas pesadas, combates mejorables, cortes inexplicables de sonido...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escenarios muy detallados y personajes de gran solidez que no brillan del todo por el inestable frame rate.	Buenos efectos de sonido con sustos incluidos. La Banda sonora de Daniel Licht, discreta.	Te lo hace pasar muy mal y eso es de agradecer en un Silent Hill. Combates algo caóticos.	Nos podemos ir a las 20 horas si nos gusta explorar y disfrutar con las misiones secundarias.		Al motor gráfico le falta un hervor. Cargas pesadas, Bajada de frames y cortes en el audio.	Si le perdonas fallos técnicos hallarás un Survival Horror honesto y con momentos memorables.
7,8	8,2	8,3	8,5	-	6,0	8,0

TEST



Amigos y enemigos. La historia de Sasuke y Naruto está llena de altibajos, y en más de una ocasión librarán temibles combates.

PS3



Género
Beat'em-up
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Cyberconnect2
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés/japonés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.113 MB)
P.V.P. Recomendado
65,99 €
namco.com/console/naruto-shippuden-ultimate-ninja-storm-generations
12

NARUTO SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA STORM GENERATIONS

¿OTRO NARUTO? ¡VAYA QUE SÍ!

Casi como si de un género en sí mismo se tratara, los juegos basados en los populares *manga* y *anime* japoneses cuentan cada vez con más adeptos en nuestro país. Si hace unos años el monopolio de *Dragon Ball* era casi extremo, durante los últimos tiempos vemos que esta tendencia se ha diversificado gracias a títulos de notable calidad, como *One Piece*, *Bleach* o el propio *Naruto*. El ninja de dudosos modales vuelve con otra aventura que sumar a la ingente cantidad de juegos que ha protagonizado en los últimos tiempos. En esta ocasión, **CyberConnect2** continúa su buen hacer con la saga *Naruto* con un título lleno de acción y un enfoque algo distinto a lo visto en los anteriores *Ninja Storm*. A diferencia de estos, ***Generations*** suprime por completo el componente de exploración para centrarse más en los combates y el modo Historia. A través de él, viviremos la aventura de varios personajes clave de la saga, como Sasuke, Naruto, Itache o Kakashi, y algunos secundarios que iremos desblqueando al avanzar en los capítulos. La estructura se basa en secuencias *anime* fantásticamente recreadas, y en planos fijos con diálogos entre combate y combate para narrar, desde distintas perspectivas, hechos que abarcan tanto la saga *Naruto* como la posterior secuela *Shippuden*.

Enfocado claramente a las batallas, ***Generations*** cuenta con un sistema de combate variado, complejo y muy divertido. Recreadas en escenarios tridimensionales bastante amplios -con una cámara fija centrada en todo momento en nuestro oponente-. Haciendo uso de todos los botones de nuestro mando podemos realizar *combos*, golpes especiales, lanzar armas arrojadizas, recuperar *chakra*, ejecutar golpes especiales o incluso utilizar *items* de recuperación. ***Generations*** añade también dos novedades destacables, como son el modo Despertar (cuando la barra de vida se esté agotando podemos transformar a nuestro personaje para volverlo mucho más poderoso) o el apoyo de compañeros gracias al cual, al estilo *Marvel Vs. Capcom*, podremos invocar a un aliado para que realice un ataque y nos ayude durante unos breves segundos.
Además de la Campaña, ***Generations*** cuenta con más modos de juego para disfrutar de las «tortas». Contamos con los clásicos Supervivencia, Torneos, Entrenamiento o *Versus* donde personalizar los combates contra amigos o la IA, además de las siempre amenas peleas On-line aderezadas en este caso con un minijuego de cartas. Con todos los avances que vayamos realizando podemos desbloquear objetos o técnicas en la tienda para personalizar a nuestros ninjas, o simplemente visitar la galería de coleccionables.

En conjunto, ***Generations*** es un juego completo que destaca por su amplio plantel de luchadores (72), su profundidad en el combate y gran trabajo a nivel técnico, aunque nos deja el regusto amargo de su innecesaria linealidad en Campaña y la falta de exploración.

COMPLETAR TODOS LOS COMBATES EN LA MODALIDAD SUPERVIVENCIA ES UN RETO DIFÍCIL DE SUPERAR

LA ALTERNATIVA



SAINT SEIYA: B.P.E.S. Otra gran apuesta de Namco Bandai por el anime, aunque algo más añeja.

Por Lloyd







¿MEJOR QUE EL ANIME?

Parece increíble pero la duda existe. Tanto en las escenas como in-game, Generations es quizás la mejor adaptación técnica de un anime que hemos visto hasta la fecha.



Además de los objetos que desbloquees terminando la Historia, en la tienda podrás comprar añadidos y ataques para tu ninja.



Sabías que...

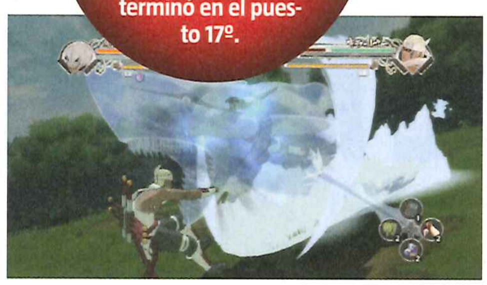
En 2006, Naruto fue votado por los japoneses como uno de los mejores manga de la historia, en una encuesta On-line donde terminó en el puesto 17º.



En el modo Despertar, Naruto se envuelve en un halo que le da el poder del Zorro de Nueve Colas encerrado en su interior desde niño.



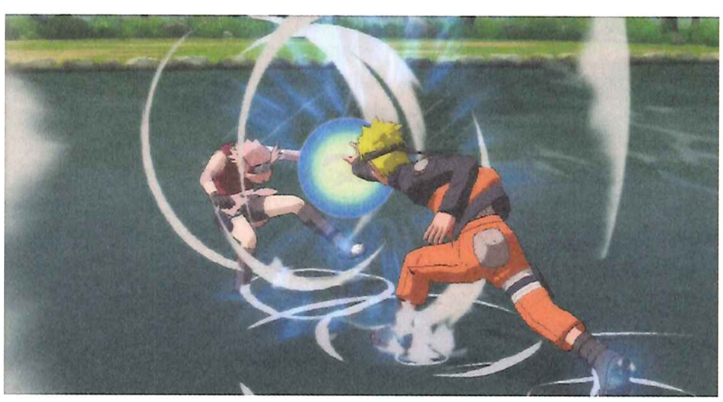
CON LA HISTORIA. Vive la obra de Kishimoto a través de escenas y diálogos que dan paso a épicos combates, que repasan la historia de varios personajes de la serie Naruto y su secuela, Shipudden.

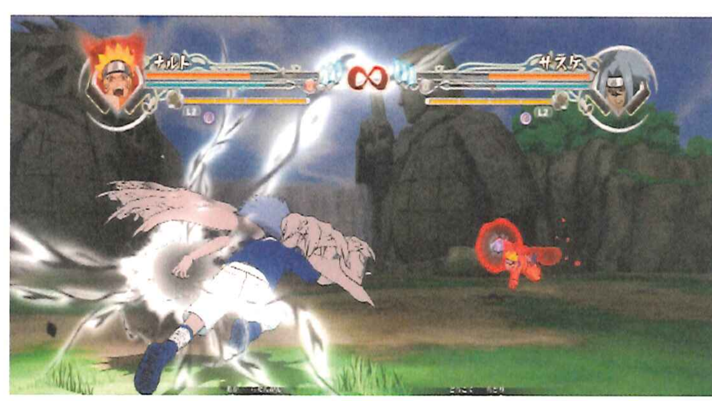


EN DESAFÍOS. Una vez pruebes los modos Supervivencia y Torneos no pararás hasta completarlos en todas las dificultades. Te esperan grandes retos si quieres ser un auténtico Hokage.



A TU ROLLO. Siempre puedes personalizar batallas a tu gusto con tus amigos tanto Off-line como On-line, para demostrar que eres el mayor fan de Naruto.





EVALUACIÓN

✔ El sistema de combate sigue mejorando e incluyendo interesantes novedades, que podremos utilizar con hasta 72 personajes. Una pasada.

✘ Focalizar el juego únicamente en la acción hace que echemos de menos los paseos por la villa y la exploración entre misiones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los escenarios, modelados y, sobre todo, animaciones de los personajes, son realmente increíbles.	Conocidos temas y nuevas composiciones junto con el doblaje original o en inglés. Correcto.	Se añaden interesantes novedades a los combates para usar en la campaña o los demás modos.	Diversas historias, coleccionables, retos y multijugador. Si te gusta Naruto tienes juego para rato.	Combates para dos jugadores y un minijuego de cartas para conseguir mejoras.	El trabajo de Cyberconnect2 a nivel técnico es espléndido, aunque con la pega de la linealidad.	A nivel historia y personajes es el mejor de los tres Shippuden, a costa de sacrificar la exploración.
8,8	8,2	8,4	8,1	8,0	8,1	8,4



Género
Acción
Compañía
Capcom
Desarrollador
Capcom
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,99 €
www.devilmaycry.com/es/
16



Una imagen del comienzo de Devil May Cry... Y de un estilo que marcó a muchos gamers y juegos posteriores.

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

EL INOLVIDABLE DANTE AHORA EN HD

Ahora que vemos las primeras imágenes del próximo *reboot* de *Devil May Cry* desarrollado por **Ninja Theory**, **Capcom** nos trae el recopilatorio de la trilogía clásica en HD. Sin duda, una saga ineludible en la historia de los videojuegos. Impulsora del *hack'n slash*, tiene herederos reconocidos como *God Of War* o *Bayonetta*, la maravillosa locura que Kamiya, padre de *DMC*, volvió a hacer más de diez años después.

Es importante diferenciar la adaptación al HD en cada uno de los tres títulos de la saga, al igual que en cada juego original se potenciaban diferentes matices del género. En el caso de ***DMC 1***, por fin podemos jugar a 60 Hz, ya que en la conversión PAL que se hizo para el juego original en Europa los 50 Hz supusieron un verdadero incordio. Explorar con Dante para completar las misiones sigue ofreciendo variedad en las situaciones dentro del encanto de su atmósfera oscura, recordándonos por qué fue un título novedoso y perdurable. Por desgracia (ya que esta primera aventura merecía más mimo en su remasterización) las texturas siguen estando en baja resolución, y se nota el pixelado en algunos de los efectos.

La segunda entrega, en la que podíamos controlar a Dante o a Lucia, es simplemente entretenida. No fue un juego acertado en su momento, por lo que el HD ahora no hace ningún milagro.

En cuanto a ***DMC 3***, fue y es el más brillante, el que mejor ha aguantado el paso el tiempo tanto visualmente como en estilo de combate, enemigos y uso de la cámara. Como *hack'n slash* es soberbio, ofreciendo un sistema de combate muy completo, con varias armas intercambiables en tiempo real y *combos* complejos. Además incluye diversas mejoras de la edición especial, con la posibilidad de jugar con Vergil (hermano malvado de Dante), un modo de juego más veloz y un nuevo enemigo de final de fase, entre otras cosas.

En cuanto a los elementos comunes a los tres juegos, es inevitable mencionar algunos errores y detalles sin corregir, como la variación del formato de pantalla de 4:3 a panorámico sin ningún criterio. También es molesto tener que regresar al menú de PS para cambiar a otro de los juegos, lo cual es especialmente incómodo en ***DMC 2***, al tener la posibilidad de jugar con Lucía o Dante. Lo bueno es que está compensado con extras, como galerías de arte, la BSO y 99 logros, y en la valoración global se ha hecho un buen trabajo. La colección tiene un aspecto general bastante digno, que invita a sumergirse en la compleja historia del hijo de Esparda y en sus ambientes inquietantes, ya sea por sus *puzzles* o los enemigos que nos asaltan. Definitivamente, es muy recomendable hacerse con esta colección en un solo *Blu-ray*, tanto si eres fan del juego, como para los que no conozcan la franquicia. Merece la pena recuperar las sensaciones que ofrecía el primer *DMC* y la diversión que proporciona desde el principio el combate dinámico con pistolas y espada del macarra de Dante en ***DMC 3***.

CAPCOM ASENTÓ LAS BASES DEL HACK'N SLASH CON ESTA MÍTICA TRILOGÍA

LA ALTERNATIVA



METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION. Otros tres clásicos remasterizados en alta definición.

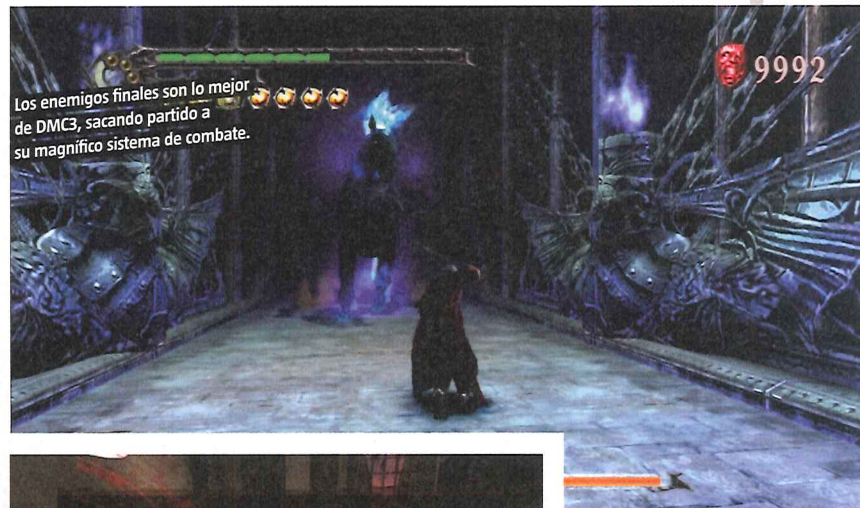
Por **María Emegé** 





ANTES Y DESPUÉS

Al comparar una misma imagen del juego original con esta nueva versión en alta definición, podemos percibir las mejoras en el apartado visual.

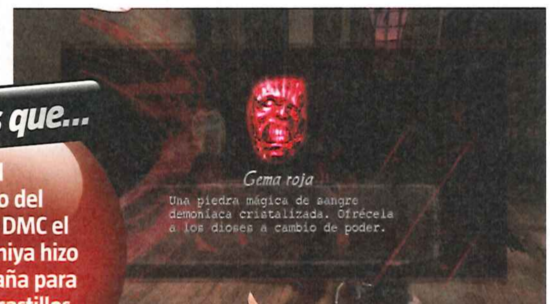


Los enemigos finales son lo mejor de DMC3, sacando partido a su magnífico sistema de combate.



¿Sabías que...

Durante el comienzo del desarrollo de DMC el equipo de Kamiya hizo un viaje a España para inspirarse en castillos para los ambientes del juego.



Las gemas de colores, imprescindibles a veces para terminar misiones, seguirán estando presentes a lo largo del juego, como no podía ser de otra manera.



DEVIL MAY CRY. La aventura que demostró en 2001 las capacidades de PS2 y que definió un estilo de aventura antes de sumergirse en el hack'n slash más puro.



DEVIL MAY CRY 2. La menos apreciada de la saga, incluía algunas mejoras como el salto doble o la esquiva.



DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING SPECIAL EDITION. Dante se enfrenta a su gemelo Vergil en luchas de combos demenciales.





EVALUACIÓN

✔ La posibilidad de volver a disfrutar de una de las joyas de PS2, o de iniciarse en ella en el caso de los que la desconocían.

✘ El paso a la alta defición está repartido de forma muy desigual, siendo los escenarios, menús y cámaras los desfavorecidos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Lo cierto es que la remasterización en HD no luce apenas en DMC1. DMC3 sale ganando.	La BSO confiere riqueza al ambiente gótico tan característico de la saga.	Adictivos y algo difíciles. En el caso de DMC2... Ya en su día era menos interesante.	Tres juegos completos -de por sí ya extensos por su rejugabilidad- dan para muchos días de diversión.		Desequilibrio en formato y texturas. Eso sí, disfrutamos de la ansiada conversión a 60 Hz de DMC1.	Una nueva oportunidad de conocer lo que en su día fue una auténtica revolución en PlayStation 2.
8,4	9,0	8,7	9,0	-	7,3	8,6



Heather no es Billy «El niño», pero no se defiende mal con la pistola. No obstante, ante la duda lo mejor es salir por patas.

TEST

PS3



Género
Auténtico Survival Horror
Compañía
Konami
Desarrollador
Konami/ Hijinx Studios
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.097 MB)
P.V.P. Recomendado
40,99 €
www.konami.com/officialsites/silenthill
18

SILENT HILL HD COLLECTION

MAMÁ, DEJA LA LUZ ENCENDIDA

Como un reconocimiento a su legado, muchas compañías han visto en las recopilaciones HD una manera de homenajear a las sagas más recordadas del prolífico catálogo de **PS2**, y a la vez obtener pingües beneficios. Sin ningún tipo de duda, en esa terna de elegidos merece estar por méritos propios la inquietante y terrorífica *Silent Hill*. Gracias a esta *remake HD*, **Konami** nos brinda la posibilidad de revivir nuestras peores pesadillas con la segunda y tercera entrega; reconocidas por muchos como las dos de mayor calidad.

Si por algo se ha caracterizado la obra de **Team Silent** es por demostrar que se puede hacer pasar miedo de verdad al jugador sin necesidad de zombis desgañitados persiguiéndote por los escenarios. Todo ello gracias a una ambientación sublime, donde elementos como la oscuridad o la niebla se unen a espeluznantes abominaciones; una narrativa tan ingeniosa como delirante y con el colofón de un apartado sonoro inigualable de la mano del genio Yamaoka. *Silent Hill 2* (del que disfrutaremos en su versión extendida) es una oda al terror psicólogico que se desmarca del título original y probablemente uno de los juegos más minuciosamente analizados de la historia, con algunos puntos oscuros en su guion que han dado lugar a infinidad de teorías de lo más curiosas. Además de ello, ha creado un icono en forma de enemigo, como es *Pyramid Head*.

Por su parte *Silent Hill 3* recupera parte de la temática «religiosa» de la primera parte e incluye más elementos de acción, además de ser el primero protagonizado por un personaje femenino: la adorable y tierna Heather. Con sus semejanzas y diferencias, ambos juegos encarnan la mejor época tanto del género como de su propia saga, y son totalmente jugables independientemente de haber probado o no la primera entrega. Dejando de lado la gran calidad del material original, hay que decir que esta recopilación no hace honor a lo que esperábamos de ella. Si bien es perdonable el hecho de que no se haya incluido la primera parte por la dificultad que entraña hacer un *remake* de **PSone**, no encontramos razón a la ausencia de la cuarta entrega, *The Room*. Además, las mejoras a nivel gráfico o jugable son bastante más nimias de lo que cabría exigir. Tanto a nivel de texturas, como en iluminación o modelados, ambos juegos han envejecido mal (especialmente *Silent Hill 2*) y la recreación ambiental pierde enteros ya que no sorprende tanto como antaño. A cambio se ha añadido un nuevo doblaje (se aprecia desincronización labial en muchos casos) y se han usado filtros para limar los molestos dientes de sierra en equipos HD. En general se queda en poco más que un reescalado a alta definición que tampoco pule algunos defectos de control.

La sensación final es contradictoria, ya que su precio reducido es una gran opción para quien no los disfrutara en su momento, pero si conservas los originales de **PS2**, deberías plantearte si realmente te merece la pena volver a pasar por caja.

SI CONSERVAS LAS VERSIONES ORIGINALES NO VERÁS UNA GRAN MEJORA EN ESTA RECOPILACIÓN

LA ALTERNATIVA

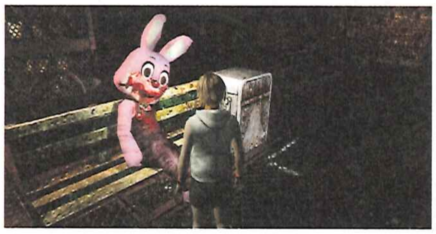


SILENT HILL: DOWNPOUR.
Aunque no es tan glorioso con SH2 y 3, si eres un fan de la saga, échale un vistazo.

Por Lloyd

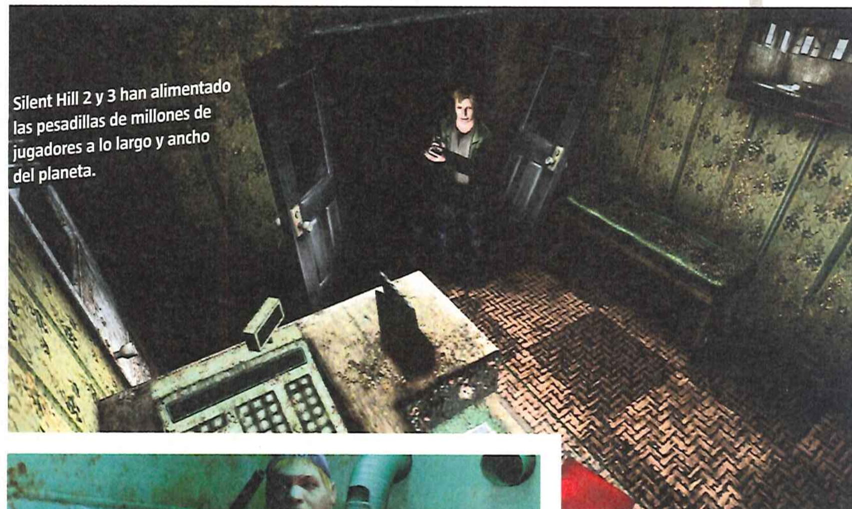






ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

Comparando una imagen del original (arriba) con la recopilación vemos cómo se han definido algo los modelados, pero las texturas e iluminación siguen prácticamente invariables.



Silent Hill 2 y 3 han alimentado las pesadillas de millones de jugadores a lo largo y ancho del planeta.



¿Sabías que...

Silent Hill 2 está lleno de referencias. Mary recibe su nombre por dos víctimas de Jack El Destripador, y el propio pueblo esta basado en uno real de California.



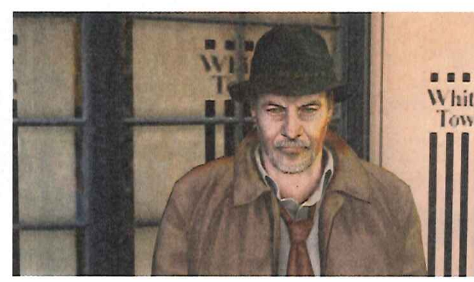
Los personajes secundarios que aparecen en Silent Hill suelen estar tanto o más chalados que nuestro propio protagonista.



EXPLORA EL PUEBLO FANTASMA. Silent Hill está lleno de misterios y de lugares que debes visitar aunque no quieras. Usa el mapa siempre que puedas para orientarte y examina todos los rincones.



PUZZLES COMO LOS DE ANTES. Ambos títulos están llenos de zonas en las que tendrás que usar la materia gris si quieres seguir avanzando. Olvídate de los puzzles facilones de ahora.



ADELANTADO A SU ÉPOCA. Silent Hill 3 supuso un avance gráficamente brutal respecto a la segunda parte. Los modelados faciales compiten perfectamente con juegos actuales.





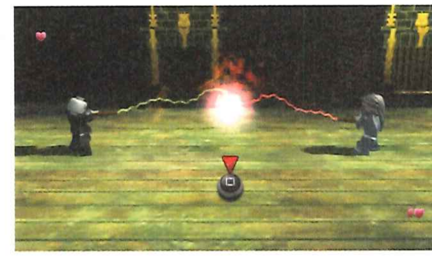
EVALUACIÓN

✔ Volver a Silent Hill a pasar miedo uniendo dos de los mejores Survival de la época de PS2 en un solo disco y a precio reducido.

✘ No haber añadido también Silent Hill 4: The Room es imperdonable. Las mejoras a nivel gráfico y jugable son demasiado escasas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Ya en su día lucía con gran brillantez, por lo que su remasterización en HD no se nota tanto como en otros títulos.	Nuevos doblajes para ambos juegos, además de uno de los mejores apartados sonoros de la historia.	Exploración, muchos puzzles y pequeñas dosis de combate con el mismo arcaico control original.	Sin guía te costará mucho terminalos, además de que ambos cuentan con múltiples finales por ver.		A pesar de la instalación adolece de frecuentes caídas de frame rate en escenarios abiertos.	Cierta desgana a la hora de hacer la recopilación no impide ver la gran calidad de los dos juegazos.
7,8	9,0	8,0	8,4	-	7,9	8,2







Los Dementores son duros de pelar: selecciona el hechizo Expecto Patronum y lánzaselo unas cuantas veces.



Género
Aventura/ Puzzles
Compañía
Warner Bros. Int. Ent.
Desarrollador
Traveller's Tales
Distribuidor
Warner Bros. Int.Ent.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
40,95 €
39,99 € (PS Store)
harrypotter.lego.com

7

LEGO HARRY POTTER
AÑOS 5-7

LA MAGIA Y LA TORPEZA HECHIZAN AL MAGO EN VITA

La intención es buena, pero me quedo con la experiencia de jugar con un juego **Lego** más que con **PS Vita**. Es cierto que ciertas acciones se han tratado de adaptar a la funciones exclusivas de la portátil, pero a veces resulta ser más un engorro que otra cosa. Por ejemplo, es más intuitivo seleccionar los hechizos con L y R que tocando su icono en la pantalla táctil, ya que con los botones puedes retroceder si te has pasado y de manera táctil no. Y cuando ya tienes unos 10 hechizos en el inventario es un auténtico rollo tener que estar pasándolos uno a uno. Asimismo, la mecánica de los duelos -también de manera táctil- es tan sencilla que idiotiza al jugador. Toca la parte inferior para protegerte del ataque del enemigo y lánzale un hechizo tocando la parte superior. La nueva manera de jugar no engancha, y terminas utilizando la clásica, la de los botones.

El juego, con respecto a la versión de **PS3**, se ha simplificado bastante, pues la mayoría de los niveles no se andan con rodeos y llevan al jugador al grano: accederás a un área donde aparecerá a simple vista todo lo que tienes que hacer. Por lo que, con que lances un hechizo acá y allá, encontrarás el objeto que necesitas para seguir progresando. Y así una y otra vez. ***Lego Harry Potter*** de **Vita** es de desarrollo simple, algunas pantallas de carga son larguísimas, su control táctil es torpe, gráficamente es poco brillante... y aún así seguirás jugando y reviviendo algunos de los mejores momentos de las cuatro últimas películas (*La Orden del Fénix, El Misterio del Príncipe* y las dos partes de *Las Reliquias de la Muerte*) porque, al fin y al cabo, es divertido.

Como en todos los juegos con sello **Lego**, tu personaje nunca morirá; simplemente perderás las piezas que has recolectado en los niveles. Un detalle a tener muy en cuenta si eres de los que gustan de completar un juego al 100%, lo que te llevará decenas de horas, pues a dicha recolección hay que sumarle además la posibilidad de desbloquear prácticamente todos los personajes que aparecen en los libros de J.K. Rowling.

La mecánica de juego, bastante más esquemática que la de **PS3**, se basa en utilizar el hechizo correcto para coger el objeto que te permitirá hacer una determinada poción, abrir una puerta o acceder a un lugar que en un principio estaba oculto. Y como no todos los personajes tienen los mismos hechizos, deberás alternarlos pulsando el botón de Triángulo; vamos, igual que en **PS3**, pero en **Vita** te resultará más un fastidio que divertido, porque los personajes en su paso a la portátil han perdido toda la identidad y el carisma de que gozaban en la versión doméstica.

UNA VERSIÓN MÁS SIMPLIFICADA E IMPERFECTA QUE LA DE PLAYSTATION 3, PERO IGUAL DE DIVERTIDA

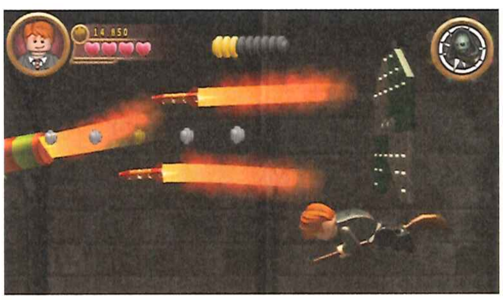
LA ALTERNATIVA



UNCHARTED: EADO. Una aventura mucho más apasionante y completa con verdaderos puzzles que resolver.









Cuando te subas a la escoba podrás controlarla de dos maneras: con los botones o con la pantalla táctil.





El toque mágico de PS Vita





La mecánica de los duelos es muy sencilla. Si tocas la pantalla delantera en la parte inferior te defenderás de los ataques del contrario. Y si lo que quieres es lanzarle un hechizo, tendrás que tocar la parte superior.





Según avances en la aventura tu inventario de hechizos irá aumentando (Lumus, Expelliarmus, Expecto Patronum...). Dando toques en la pantalla táctil delantera irán apareciendo en el icono superior derecho.



Algunos puzzles se resolverán tocando la pantalla delantera, en este caso dando toques sobre las piezas en el orden correcto.

EVALUACIÓN

✔ A pesar de haber simplificado demasiado el desarrollo del juego, sigue siendo divertido manejar piezas Lego a lo Harry Potter.

✘ La jugabilidad se ha adaptado de manera muy torpe a la funciones inéditas de PS Vita. Terminarás jugando como siempre, con los botones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Estética Lego, pero si lo comparamos con la versión PS3, los personajes y entornos tienen menos carisma.	Melodías y efectos de sonido destacables. Sin duda, el apartado que menos modificaciones ha sufrido.	La acciones que se han adaptado a las funciones táctiles no son nada intuitivas.	Largo, larguísimo, ya que abarca las 4 últimas pelis de Harry Potter. Además es muy rejugable.	Ni rankings, ni modos, ni nada de nada On-line.	Apenas aprovecha las funciones inéditas de PS Vita, y lo poco que ofrece es un engorro.	Es divertido como juego Lego que es, pero apenas saca partido a las nuevas funciones Vita.
7,8	8,5	7,9	8,1	-	7,8	7,8

TEST



Esto es un momento de lo más normal en el juego: la pantalla llena de misiles, luces y explosiones que no te dejan ver ni a tu robot. Así todo el rato, da gusto.

PS3



Género
Acción
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
From Software
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
49,95 €
www.armoredcore-V.com
12

ARMORED CORE V

MUNDO POSTAPOCALÍPTICO LLENO DE ROBOTS

Está claro que si un día el mundo se acaba, se va a montar un follón tremendo. Y cuando ocurra, esperamos que haya robots gigantes cargados hasta los dientes de por medio. Así podría resumirse el mundo de la saga ***Armored Core***, que en este nuevo juego -no es el quinto en absoluto-, apuesta por un planteamiento nuevo bastante arriesgado.

Dicho cambio salta a la vista nada más empezar la partida. Antes incluso de poder manejar a nuestro *Armored Core*, o AC para abreviar, tendremos que alistarnos en un equipo On-line o crear el nuestro propio, así que si no tienes unos pocos amigos más con el juego, lo tendrás difícil para disfrutar de verdad del mismo. Los batallones se componen de hasta diez jugadores (aunque las partidas aceptan un máximo de cinco por equipo) y serán la columna vertebral del título: este pretende que hagas todo en compañía y por eso te obliga a ser parte de un clan en toda regla, con su propio nombre, emblema y frase con gancho. Así, tras alistarnos a la fuerza, llegaremos a un mapa con menú que, en lugar de invitarnos a jugar y de explicarnos las cosas, consigue todo lo contrario: que el juego sea un lío gigantesco que hará que muchos abandonen tras una hora intentando aclararse y sin haber profundizado en las posibilidades del juego.

Si aguantamos ese lío inicial y comprendemos que hay un espacio para cada opción, descubriremos que, aunque no luce los mejores gráficos del mundo, ***Armored Core V*** mezcla la preparación previa con la acción frenética llena de disparos, los saltos por edificios destruidos y los combates contra enemigos masivos. Dependiendo del modo, cada partida girará en torno a unos objetivos: intentar dominar los territorios del mapamundi en poder de otros equipos para que el nuestro gane notoriedad, organizar batallas libres para ganar puntos de mejora, ofrecernos como mercenarios para ganar nivel por nuestra cuenta o directamente pasarnos las misiones de la Historia. Este modo se compone de 10 misiones argumentales y 83 «ordenadas», y es lo único que se puede jugar en solitario, pero como es tremendamente monótono y los jefes finales son imposibles en la recta final, también es mejor jugarlo acompañado.

El tiempo que no pasemos en el campo de batalla lo emplearemos en gastar los puntos de mejora conseguidos modificando nuestro AC. El sistema de personalización cuenta con más de diez partes diferentes del robot y es tan profundo que llega a ser difícil al principio. A la larga, en cambio, permite crear nuestra personalísima máquina de matar. Los componentes que podremos utilizar son muy variados, y a diferencia de los anteriores juegos, ahora cada uno será susceptible de un tipo de daño (térmico, cinético o químico), por lo que será fundamental conseguir un equilibrio entre los puntos débiles, el peso total y la energía.

Armored Core V no es un juego sencillo, para bien y para mal. Su enfoque casi exclusivamente multijugador hace difícil jugarlo solo, y es una pena dado el genial despliegue de acción y táctica que demuestra.

JUGAR CON CUATRO JUGADORES CONVIERTE LOS ESCENARIOS EN UNA LOCURA DE METAL Y CAÑONAZOS

LA ALTERNATIVA



ZONE OF THE ENDERS.
Es una alternativa más arcade a los juegos de robots y «mechas». Este otoño recibirá su versión en HD.



Por Bruno Louviers





VIGILA TU ENERGÍA Y LA MUNICIÓN.

Ninguna de las dos es infinita y son esenciales para no quedarte tirado en medio de un combate. Si se te agota la segunda, pide más a tu nave de soporte.



Los escenarios están hechos polvo, pero permiten crear estrategias, cubriéndonos tras escombros o aprovechando su verticalidad.

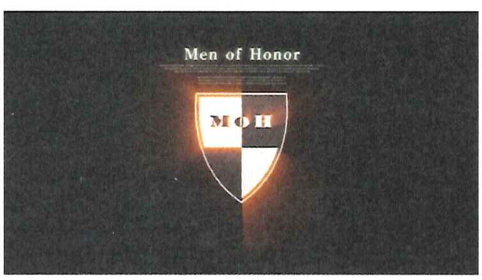




Los AC enemigos no te lo ponen nada fácil. Vencer a uno tú solo es casi imposible. Mejor juntarse tres o cuatro y hacerle «bullying».

¿Sabías que...

La saga Armored Core nació en PSone en el año 1997 y desde entonces ha sido siempre un éxito en Japón; más de 20 juegos para consolas y móviles.



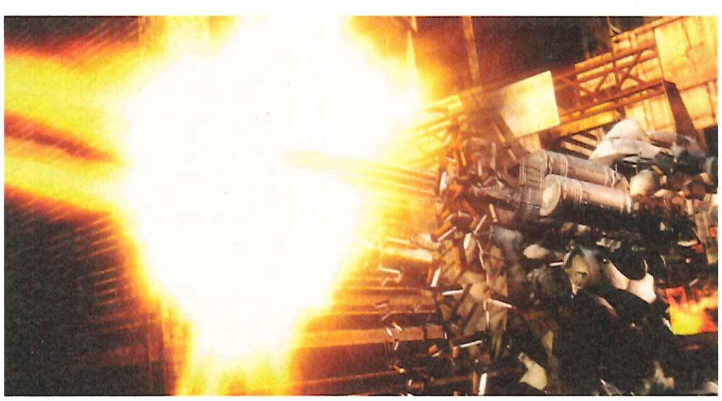
MEN OF HONOR. Si nos aburrimos de misiones en equipo, podemos jugar como mercenarios y lanzarnos en misiones sueltas con otros jugadores. Es una forma de romper con la monotonía y sacar experiencia.



EL MAPA. El juego cuenta con un mapamundi desde el que podemos escoger las misiones o atacar a grupos rivales para quedarnos con su territorio. Así, ganaremos puestos en el ránking de equipos.



TALLER. Tan importante como saber disparar, es tener un buen arma. En el taller vamos personalizando nuestro robot, que puede montar hasta cuatro armas básicas distintas y un «arma suprema». Suena bien, ¿eh?





EVALUACIÓN

✔ Una experiencia multijugador diferente, basada en la cooperación por equipos y en los combates bien meditados y ejecutados.

✘ El tiempo que exige para entender todos los apartados que tiene y para adaptarse al control echará para atrás a algunos jugadores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Algo anticuados. Los robots están muy bien modelados, pero los escenarios parecen todos iguales.	El doblaje en inglés es algo malo y la música se repite. Eso sí, los efectos de sonido son apabullantes.	Aunque el comienzo es irregular, cuando le pillas el punto, la acción es mucho más frenética.	La Campaña tiene poca duración, pero hay misiones On-line infinitas en el modo para mercenarios.	Lo mejor. Muchas posibilidades, acción por equipos, posibilidad de ser mercenario. De todo.	No explota demasiado toda la potencia de PS3, pero emplea de sobra sus capacidades On-line.	Un juego basado en el On-line, con mucha profundidad, pero destinado a los fans del género.
7,5	7,6	8,0	8,3	8,5	7,7	7,8





Por John Tones

Los combos son sencillos y, en ocasiones, muy satisfactorios de ejecutar. Blades Of Time es plano y simple, y a veces esa es su virtud.

Las armas para disparar a distancia son poco menos que inmanejables. Se activan con R3 y se apunta con extrema dificultad.

TEST







PS3 PlayStation 3



Género
Hack'n slash
Compañía
Konami
Desarrollador
Gaijin Entertainment
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,95 €
bladesoftime.com
16

BLADES OF TIME

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

CONTROLAR EL TIEMPO Y POCO MÁS

Blades Of Time no es, desde luego, un juego de calidad desbordante, pero lo cierto es que se hace querer. Con su argumento estereotipado de fantasía violenta (se desarrolla en una tierra llamada *Dragonland*, y de ahí para arriba), sus diálogos declamados con entusiasmo a medio gas y su mecánica de machacar botones sencilla y magnética, no le va a ganar demasiados premios a Juego Del Año, pero posee algo que los aficionados al género sabrán apreciar: cierto espíritu infantil imposible de detestar. Cada diez minutos en ***Blades Of Time*** te encontrarás con un momento que te hará resoplar de furia: un *puzzle* (sin duda, lo peor del juego) complicado de resolver por culpa de los controles, una nueva y desesperante oleada de enemigos, continuas y crispantes líneas de diálogo... Pero los verás envueltos en unos niveles de decoración ostentosa y de colorido chirriante y barroco, con ocasionales aciertos en el diseño de los jefes finales, y con un sincero deseo de introducir variantes sobre el rígido esquema de encadenar *combos* y esquivar proyectiles (como es el caso de algunas interesantes magias, o el sistema de desdoblamiento de nuestra heroína a base de microviajes en el tiempo, y que no va mucho más allá de ser un sistema para liquidar a determinados enemigos que precisan impactos simultáneos en distintos puntos). Así, por cada error de diseño (el sistema de apuntado para armas de fuego es infernal) tienes un decorado diseñado con gusto excéntrico y sorprendente. Y por cada animación entre *combos* mal gestionada, tienes un *power up* concebido de forma original. El resultado dependerá de tu aguante, pero si te gusta la acción descerebrada, quizás a este precio deberías darle una oportunidad.

LA ALTERNATIVA



BAYONETTA. No te engañes: si buscas combos enérgicos y chicas de armas tomar, eres de Bayonetta.



Después de unos golpes, los enemigos serán ejecutables con un pseudo-QTE.



Los retorcidos y barrocos escenarios son lo mejor de un juego de diseño normalito.

EVALUACIÓN

Anunciado como una secuela espiritual de X-Blades, Blades Of Time es un juego discutible y de calidad decididamente media, pero con el suficiente brío en algunos diseños y niveles como para merecer una ojeada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,2	7,0	6,5	7,2	7,0	6,7	6,9

Interesantes y coloridos niveles, a veces incluso de calidad sorprendente.

El juego incluye un cooperativo y un competitivo On-line que alarga su vida.



PlayStation® Revista Oficial - España te lleva a los mejores conciertos al mejor precio

*Llévate tus entradas con un **15%** de descuento en

www.presaleslivenation.com/luismiguel

Elige tu fecha

ABRIL		
	Viernes 27	SANTIAGO
	Sábado 28	CÁCERES
	Lunes 30	PALMA DE MALLORCA
MAYO		
	Viernes 4	ALICANTE
	Martes 8	GRAN CANARIA
	Miércoles 10	BARCELONA

*Descuento aplicable a las 1.000 primeras entradas comercializadas a través de cualquier soporte de Grupo Zeta.

VERSIÓN BETA

Analizamos los próximos lanzamientos

PS3 · PS VITA · PSP

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Por fin una aventura en condiciones para PS Move con un personaje que le viene como anillo al dedo: un mago.

Mágico
★★★★☆

Compañía
Sony C.E.
Programador
The Workshop
Género
Aventura



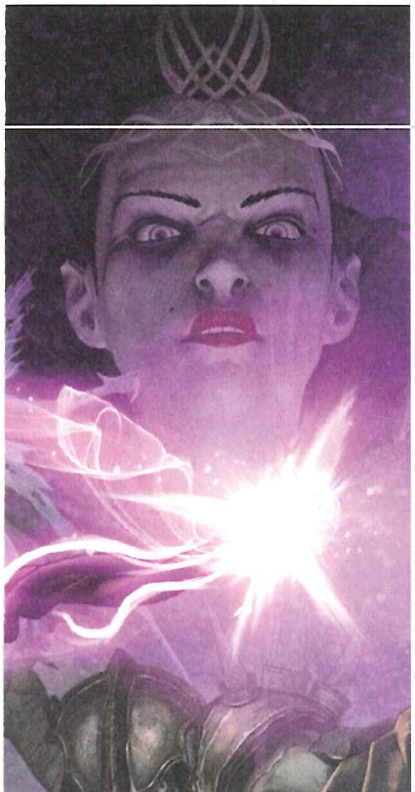
Sorcery

Al fin la propia Sony se atreve con una aventura para su mando de movimiento PS Move

Sinceramente, resulta extraño que la propia **Sony** no hubiera lanzado antes un juego como ***Sorcery***; es decir, una aventura para *Move*. Desde el lanzamiento de dicho mando de movimiento, la compañía se ha centrado más en títulos sociales como *DanceStar Party*, deportivos tipo *Move Fitness* o el divertido -pero limitado- *Medieval Moves*. La propuesta de convertirnos en intrépidos caballeros para usar el *Controller* y el *Move* como escudo y espada, respectivamente, era una idea genial, pero se vio algo ensombrecida por esa fea manera de avanzar, como si fuéramos por unos raíles en primera persona. Y han sido ciertas *third parties* las que se han atrevido con la aventura pura y dura para ocupar ese hueco vacío dentro del catálogo de *Move*, como el osado *El Señor De Los Anillos: Las Aventuras De Aragorn,* pero ni los gráficos hicieron justicia a **PS3**, ni la mecánica aprovechó sabiamente el mando de movimiento. Con más acierto, **EA** lanzó *Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte*, y en esta línea es por donde ***Sorcery*** va encaminada, pues también te pone en la piel de un joven aprendiz de mago y tendrás que manejar el mando *PlayStation Move* como si fuera una varita mágica.

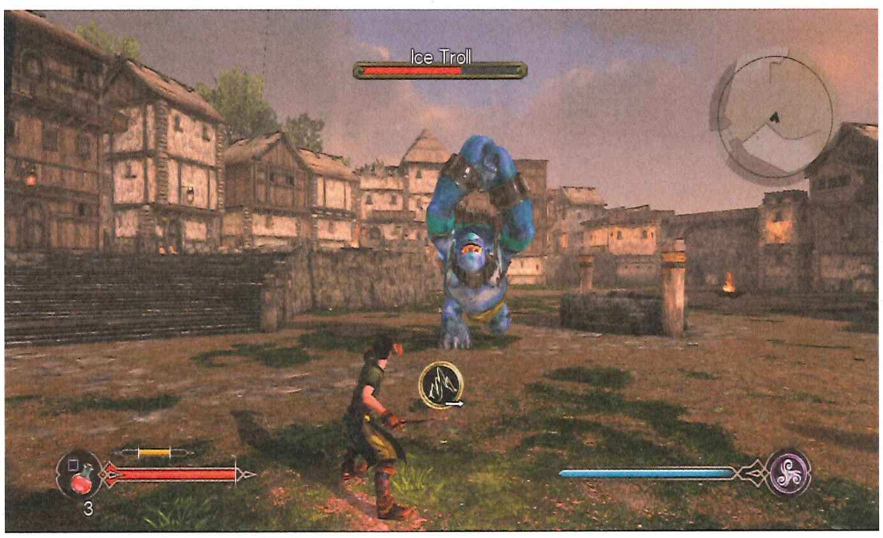
Finn, acompañado de su fiel gata Eire, deberá evitar que la Reina de Pesadilla condene al Reino de las Hadas a la noche eterna. Para ello tendrá que instruirse y dominar las artes arcanas, es decir, el jugador deberá aprender a realizar diferentes hechizos realizando una serie de movimientos. Así, en la *beta* que hemos probado, un tutorial nos iba indicando cómo mover el brazo con el que empuñamos *Move*, haciendo giros amplios y sacudidas enérgicas. Todo apunta a que son acciones muy intuitivas que nos permitirán defendernos y atacar a los enemigos, levantar objetos y abrir puertas. Apenas hemos probado un par de hechizos, pero según avances en la aventura podrás invocar un total de ocho pertenecientes al aire, fuego, frío, electricidad, agua, tierra, veneno y mente. Todos ellos pueden ser encadenados según se presente el peligro y la amenaza, por lo que provocarás auténticos efectos mortales, como paralizar y destruir a las criaturas que te ataquen, »

A LA VENTA EL 24 DE MAYO





Sorcery tiene ciertas dosis de RPG, pues el personaje podrá ir mejorando sus aptitudes según avance en la historia, pasando de ser un aprendiz a un todopoderoso mago.

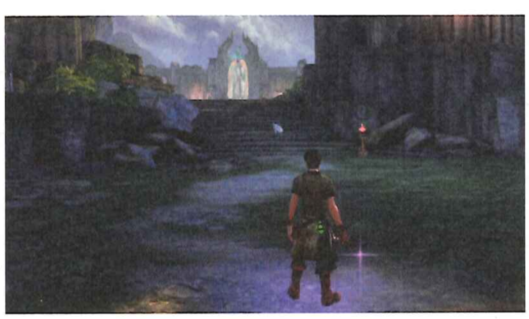




Para no perderte por los amplios escenarios de los cinco Reinos, dispondrás de un mapa.

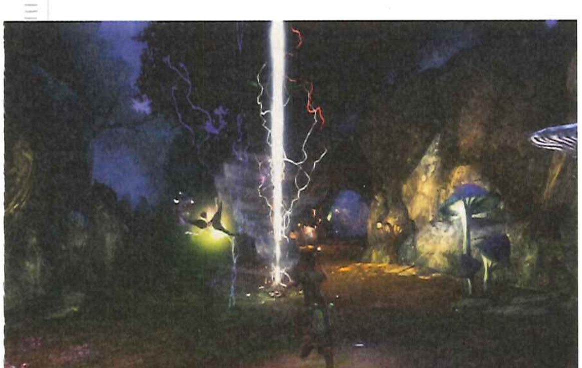
Durante la aventura aprenderás un total de ocho hechizos y a combinarlos para que sean aún más letales.







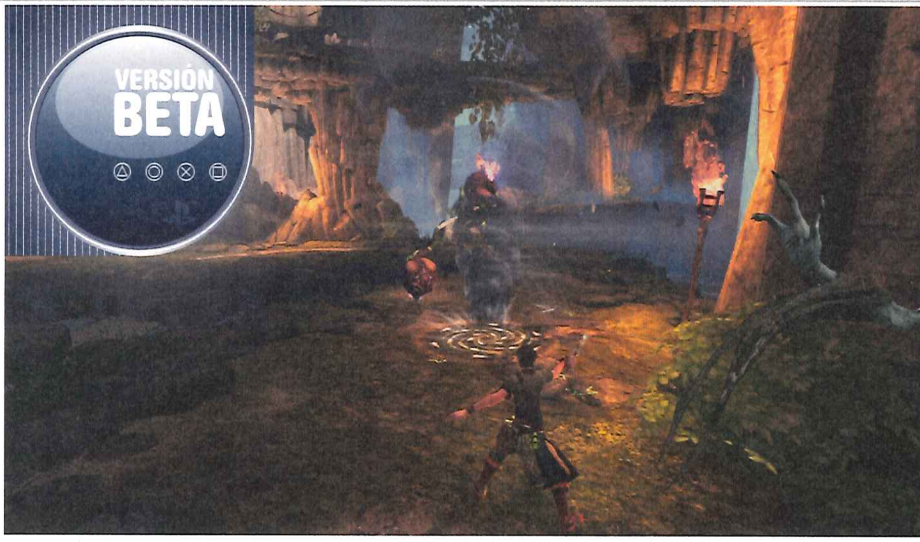
El joven mago irá acompañado en todo momento de una blanca gata llamada Eire (con un poco de imaginación puedes verla en la pantalla, subiendo las escaleras), quien le dará útiles consejos y advertencias.

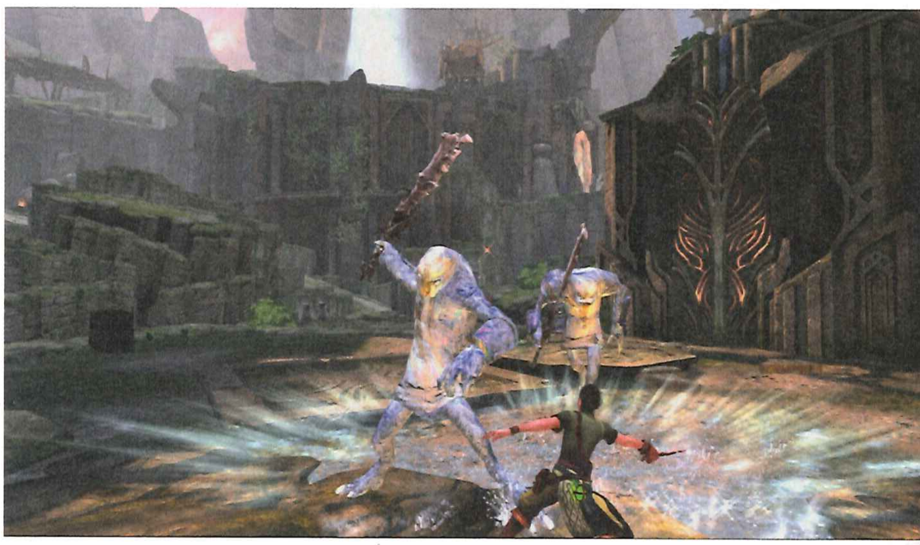




EL MAGO JORGE LUENGO

Sorcery cuenta con un doblaje mágico, ya que el ganador del Premio Único de Invención de Magia (Pekín, 2009), Jorge Luengo, ha prestado su voz a Finn, el joven mago del juego. «Existe cierto paralelismo entre la magia y el doblaje ya que en ambos casos tienes que esforzarte mucho y hacer miles de pruebas, para que luego se vea una pequeña parte de todo el trabajo».









Podrás llevar en tu inventario varias pociones de salud con el fin de recuperar rápidamente la barra de energía cuando estés en combate, simplemente pulsando Cuadrado.



o electrocutarlos y quemarlos. De este modo, según vayas afrontando duelos y desentramando la historia, Finn pasará de ser un novato a un todopoderoso mago. Como todo hechicero, también podrás crear pociones que mejorarán sus aptitudes, como la de Salud, que es una de las más útiles, ya que rellena de manera rápida la barra de energía del protagonista.

Nos aseguraron que los fallos de la *beta* serán subsanados, por lo que si corrigen las ralentizaciones y ajustan el sensor de movimiento, podríamos estar ante la aventura definitiva de *Move* porque, aparte de hacer gala de una jugabilidad que le viene como anillo al dedo a un mando de movimiento, gráficamente es exquisito. Los entornos, de dimensiones considerables, son ricos en detalles y gozan de una iluminación tan minuciosa que tienes la sensación de estar contemplando el mejor crepúsculo que verás en la vida. Pero claro, aún hay que esperar a la versión final, para ver si la conjugación de entornos + numerosos enemigos en pantalla, alcanza la armonía. Y digo numerosos porque esperemos que aparezcan más de los que hemos visto. Además de los espectros que surgen del suelo (los únicos a los que nos enfrentamos en la *beta*), los desarrolladores se han inspirado en diferentes leyendas, como la irlandesa, para ponernos en apuros con las *banshees*, espíritus femeninos realmente letales y despiadadas. También tendremos que enfrentarnos a otros seres más comunes como los ogros, gigantes o *Bogeys*. De momento, lo visto en ***Sorcery*** apunta maneras de ser un juego ganador, siempre y cuando limen las asperezas mencionadas.



Estos seres de apariencia raruna y chepuda, con mazo en mano, son los despiadados Bogeys. Para acabar con ellos haz uso de diferentes hechizos y esquiva sus envites.



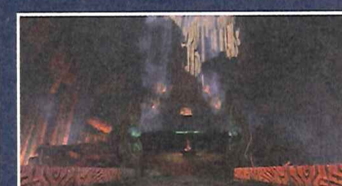
Lanza a tus contrincantes más feroces el hechizo de Hielo y quedarán congelados, inmóviles e indefensos, y después otro que los destruya.





Uno de los ocho hechizos que podrás invocar es este que ves en la pantalla: una muralla de fuego que impedirá a los enemigos llegar hasta ti.

Reinos mágicos



El Palacio del Sueño es uno de los lugares más hermosos y donde vivirás momentos de auténtica tensión para liberar al Rey de las Hadas.



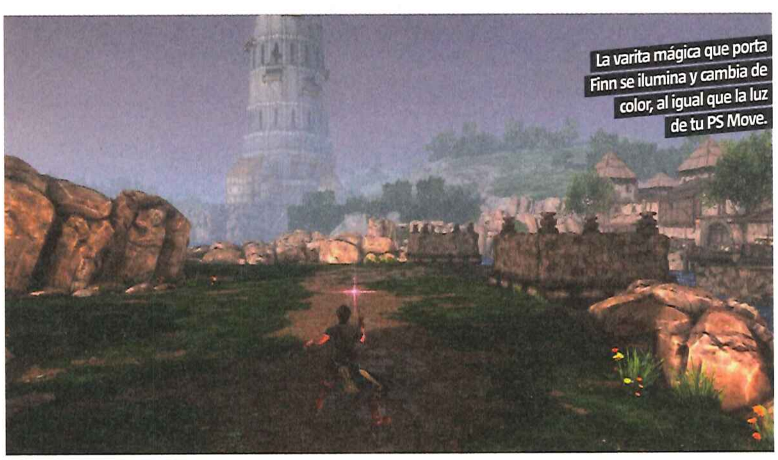
En el Bosque de las Hadas vivirás momentos tan bellos como peligrosos. Ten cuidado, porque no es oro todo lo que reluce.



Otro de los reinos que visitarás es Encrucijada Sin Fin. Allí te esperan los despiadados Bogeys, quienes tratarán de acabar contigo.



En el Reino de los Muertos deberás luchar contra los guerreros espectrales y las banshees, entes de apariencia femenina.



La varita mágica que porta Finn se ilumina y cambia de color, al igual que la luz de tu PS Move.

ENCADENANDO CON PS MOVE DIFERENTES HECHIZOS PROVOCARÁS ATAQUES REALMENTE DEVASTADORES





Claves

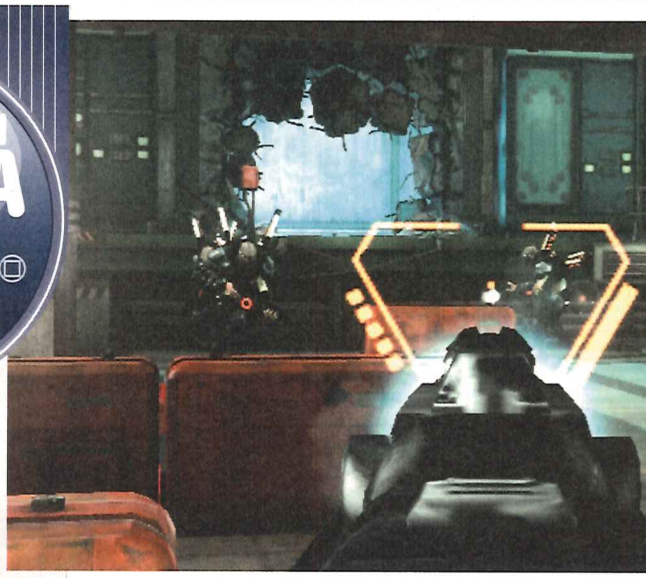
1 Ogros, gigantes, criaturas mitológicas y hasta entes son los enemigos a los que deberás enfrentarte a golpe de varita mágica.



2 Al comienzo, un tutorial te indicará cómo mover el mando PS Move para ejecutar los hechizos, como levantar objetos o abrir puertas.



VERSIÓN BETA







Tanto en zonas abiertas como en escenarios cerrados, las quimeras aparecen en oleadas. Cuando veas coberturas ya sabes lo que te va a tocar...

Esta es una muestra de lo bien que lucen las explosiones gracias al motor de físicas. A cambio de menor detalle en escenarios, las reyertas serán más espectaculares.

PS3 PlayStation 3

PRIMERA IMPRESIÓN



LLOYD
El que quizás sea el último capítulo de la saga, se convierte en shooter de referencia y ejemplo de cómo adaptarse a Vita.

Pionero
★★★★☆

Compañía
Sony C.E.
Programador
Nihilistic Software
Género
Shooter

Resistance Burning Skies

Las quimeras invaden PS Vita con ansia de destrucción

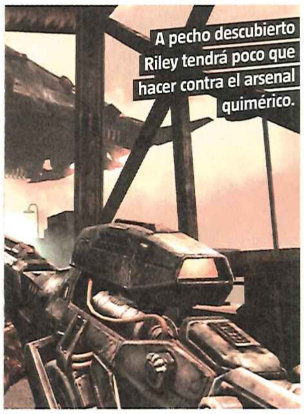
Para poner toda la carne en el asador en los primeros meses de **Vita**, **Sony** ha utilizado algunas de sus sagas con más renombre, haciéndose así con un potente catálogo de lanzamientos. Después de ver las buenas adaptaciones de *Uncharted* o *Wipeout* entre otros, es el turno de *Resistance*. La historia de humanos y quimeras aterriza en **PS Vita** con un título que se instala en el arco temporal que comprende lo acontecido entre *Resistance 1* y *2*: con la invasión norteamericana como telón de fondo, manejaremos a un bombero unido circunstancialmente a la Resistencia para hacer frente al temible ejército de las quimeras. Con la motivación de salvar a su mujer e hijo desaparecidos, Tom Riley se convertirá en el héroe anónimo de una guerra que promete ser más cruda que nunca.

Además de la ambientación, ***Burning Skies*** recoge y respeta fielmente la jugabilidad de la trilogía principal, a lo que añade de manera bastante acertada las funcionalidades de **PS Vita**. Así, **Nihilistic** ha realizado un gran trabajo combinando el control tradicional con las nuevas opciones; utilizar la pantalla táctil para activar disparos secundarios, mover la consola para asomarnos en las coberturas, seleccionar la rueda de armas con el panel trasero o lanzar granadas deslizando un dedo son algunas de las funciones que haremos de una forma muy intuitiva.

Para imprimir su propio sello, también se incluyen novedades en cuanto a la cantidad de armas y los enemigos. El rifle *Hunter*, por ejemplo, hará las veces de la conocida *Marksman*. Y buena falta nos hará contra enemigos como El Ejecutor que, como su propio nombre indica y el bazooka de su brazo refleja, no será ni mucho menos coser y cantar. Otro añadido interesante es, sin duda, el hacha de mano caracterísitca de los bomberos, que a corta distancia es letal contra los enemigos. ***Burning Skies*** tiene un toque algo más hollywoodiense gracias a una buena cantidad de escenas de acción, que sirven de apoyo para contar una historia de corte muy americano.

Aunque no hay confirmación todavía de los modos para el multijugador, se incluirá un apartado On-line para ocho jugadores, y puede que seis escenarios distintos. Algo justo a nuestro parecer, aunque habrá que esperar hasta que **Sony C.E.** confirme o desmienta esta información. Lo que es seguro es que el trabajo va por buen camino y que la referencia para los FPS en **PS Vita** debe ser la que empieza a mostrar ***Burning Skies***. Gracias a los dos *joysticks* y las funciones táctiles se puede conseguir un juego tan funcional y práctico como en sobremesa. Sobre la historia, esperamos que **Nihilistic** haya tomado buena nota de lo hecho por **Insomniac** y nos brinde otra épica odisea de supervivencia y heroicidad. Sería una buen colofón para la que, quién sabe, tal vez sea la última entrega de *Resistance*. Los ingredientes necesarios están en su mano.

A LA VENTA EL 30 DE MAYO



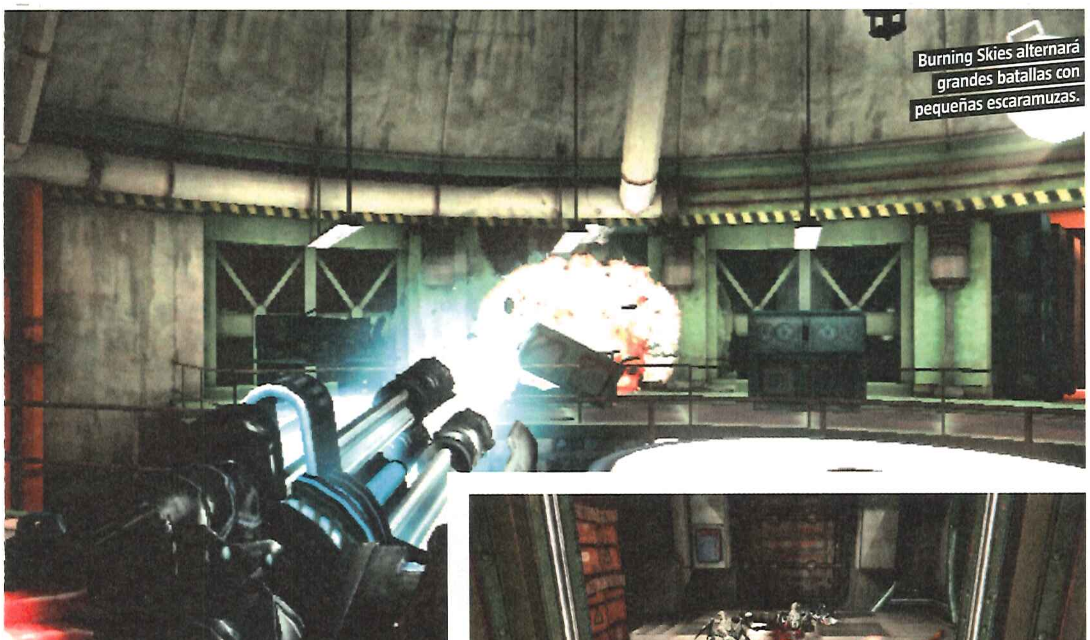
A pecho descubierto Riley tendrá poco que hacer contra el arsenal quimérico.



Las ametralladoras fijas serán de gran ayuda en ciertos momentos.



El bestiario de Resistance sigue siendo uno de nuestros favoritos. Si no lo creéis, mirad qué bien lucen los diseños de los enemigos en nuestra PS Vita.



Burning Skies alternará grandes batallas con pequeñas escaramuzas.









El repertorio de armas lo forman viejos clásicos de la saga y alguna novedad, como el rifle Hunter.

NADA QUE ENVIDIAR

Hemos querido mostrar un par de imágenes de Resistance 3 para que veáis que Vita no tiene demasiado que envidiar a la entrega de PS3. Cierto es que no cuenta con el mismo nivel de detalle, pero lo que un juego de primera hornada de PS Vita es capaz de mostrar dice mucho de la capacidad y proyección de la portátil.

Claves

1 Los jefes finales y combates al límite seguirán presentes. Las invenciones monstruosas de las quimeras parecen no tener fin.



2 Gráficamente es de lo mejorcito del catálogo, pero es en las físicas donde más nos ha sorprendido. Las explosiones y otros efectos gráficos son fantásticos.



VERSIÓN BETA







El motor gráfico del juego es de cosecha propia del estudio y, aunque no luce los mejores gráficos del mundo, tiene muy buenos efectos de luz.

La Welrod es el antecedente de las pistolas con silenciadores. En las distancias cortas, es la mejor opción.

PS3 PlayStation 3

PRIMERA IMPRESIÓN

BRUNO LOUVIERS
Si obviamos su apartado técnico, podremos disfrutar de la gran virtud de este juego: reventar cabezas a cámara súper lenta.

¡Boom, headshot!

★★★★☆

Compañía **505 Games**
Programador **Rebellion**
Género **Shooter**

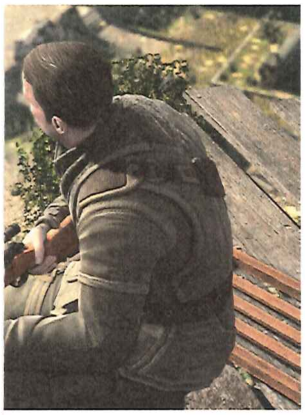
A LA VENTA EL 4 DE MAYO

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Sniper Elite V2

El arte de matar pulgas a kilómetros de distancia

Puede que la Segunda Guerra Mundial sea el conflicto bélico más trillado en el mundo del videojuego, pero siempre hay lugar para intentar algo distinto. **Rebellion** lo demostró en 2005 con el *Sniper Elite* original y quiere volver a hacerlo con ***Sniper Elite V2***, que nos pone en la piel de un francotirador estadounidense que debe evitar que los soviéticos consigan apropiarse de las bombas V-2 -de ahí el nombre del juego- al final del conflicto. Para ello, contará solamente con dos aliados, su rifle y la distancia, porque a diferencia de la mayoría de *shooters* modernos, aquí no podemos ir matando nazis y rusos a lo loco. La paciencia es una virtud y este juego hace gala de ello, obligándonos a plantear hasta el más mínimo acontecimiento antes de hacer el primer disparo. Usando los prismáticos, podremos examinar los escenarios, que son bastante amplios y permiten una buena cantidad de caminos diferentes para completar las misiones. No será tarea fácil, y tendremos que ir siempre agachados o arrastrándonos para hacer el mínimo ruido posible, pues los enemigos no son nada tontos. De hecho, la IA es estupenda y hará que los soldados reaccionen como personas y no como *kamikazes*, que es lo habitual últimamente: se esconden, ayudan a los heridos o, si hay un oficial cerca, obedecen órdenes y se organizan para emboscarte. Eso no evitará que caigan como moscas cuando saquemos a pasear el rifle, pero primero hay que acertarles, y no es sencillo. Si no contenemos la respiración o ajustamos la deriva de la bala por la gravedad, fallaremos seguro. Suena complicado, pero hay una ayuda visual que facilita mucho las cosas, algo que no ocurre en el modo *Sniper Elite*, solo apto para un Guillermo Tell contemporáneo. El impacto también dependerá de la distancia y del arma que usemos. Contamos con reliquias de guerra tales como el rifle *Springfield M1903*, el *Mosin-Nagant 1891/30* o la *Welrod*, la abuela de todas las pistolas silenciadoras. Sí, una pistola con silenciador, como la de Solid Snake, porque nuestro héroe se parece un poco a él, con todo este patrón de infiltración, control de los enemigos y ataques desde la sombra. Eso sí, aquí contamos con un magnífico y grotesco añadido: las *bulletcam* o, hablando en plata, el «mira cómo le reviento la cabeza». Al hacer un buen disparo activaremos una cámara especial que seguirá la bala hasta su impacto contra el enemigo, momento en el que podemos ver a cámara lenta y con rayos X cómo esta atraviesa órganos y músculos. También activaremos la *bulletcam* si impactamos sobre explosivos o depósitos de combustible, siendo esto último uno de los detalles que hará que nos pique una curiosidad morbosa por ver cómo de gorda podemos liarla con una sola bala. Queda claro que ***Sniper Elite V2***, como su predecesor, se desmarca con clase del *shooter* genérico y busca otro tipo de diversión. Si **Rebellion** consigue que las misiones sean variadas y que no se repita su desarrollo, los gráficos pasarán a un plano secundario, y estaremos ante una de las sorpresas del año.





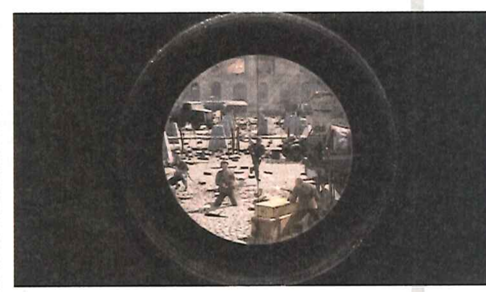
No queremos sonar sádicos, pero la bulletcam es el aspecto más gratificante del juego: ver al detalle el daño que hacemos y cómo la bala atraviesa órganos es simple y llanamente alucinante.



El modo «Sniper Elite» nos pone las cosas mucho más difíciles: sin ayudas para medir la tayectoria de la bala, sin ralentizaciones y sin tantos checkpoints. No apto para novatos ni para fanáticos del Call Of Duty.



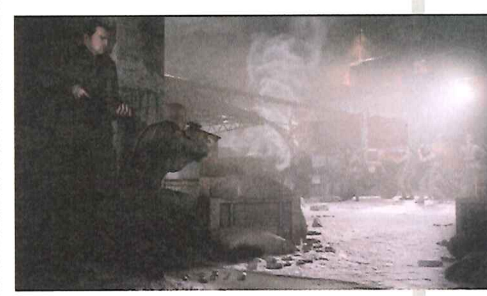
No hay mal que por bien no venga: podrás camuflar tus disparos con las explosiones de los bombardeos.





La trama es poco creíble, pero es que algunas historias reales fueron aún más absurdas.









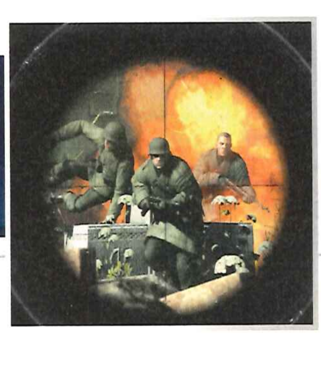
Las posiciones altas son esenciales: más visión, más precisión y los tanques no podrán atinarte.

ASÍ SERÁ EL COOPERATIVO

Si un rifle se queda corto para salvar el mundo, añadámosle otro. Sniper Elite V2 propone cuatro modos diferentes de cooperación, aún por concretar, que suponemos que se centrarán en la sincronización con el compañero y con la distribución de funciones a la hora de atacar objetivos clave.

Claves

1 Los auténticos francotiradores no disparan a la cabeza, sino al cuerpo, pero en este juego puntúas más por volar los sesos al enemigo. En tu mano queda.



2 Coloca trampas y minas para cubrir los puntos débiles de tu cobertura. Y si el enemigo se acerca demasiado, echa mano de la carabina o de la pistola.



VERSIÓN BETA

PS3 PlayStation 3

PRIMERA IMPRESIÓN



LLOYD
Codemasters se desmarca con un DiRT salvaje y alocado con sabor a otra época.

Bruto
★★★☆☆

Compañía **Codemasters**
Programador **Codemasters**
Género **Conducción**







Camiones, buggies o coches. En muchos casos te dará igual porque el resultado será el mismo: chatarra y al desguace.



Además de destruir hay que hacerlo con clase, y para ganar habrá que encadenar eliminaciones.



DiRT Showdown

Alimenta tu apetito por la destrucción

Para amenizar la espera hasta la llegada de *DiRT 4* el próximo año, **Codemasters** se ha sacado de la manga un *spin-off* de la renovada saga de *rallies* que goza de tan buena salud últimamente. ***Showdown*** presenta un aire mucho más alocado para convertirse en una especie de heredero espiritual del extinto *Destruction Derby*. Con una mecánica mucho más *arcade*, este título planteará todo tipo de pruebas de habilidad en las que el componente de destrucción será la principal novedad. Desde eventos de demolición, a carreras de supervivencia, o pruebas en las que tendremos que despeñar los coches rivales, ***Showdown*** es un festival de anarquía, golpes y chatarra. Según el tipo de modalidad que escojamos podemos elegir entre distintos tipos de vehículo (coches, camiones o *buggies*) e ir mejorándolos para que sean más rápidos o resistentes. Todo ello con nuestra caravana recorriendo festivales al más puro estilo norteamericano, donde nos encontraremos con personajes como Ken Block, que nos retarán en distintas pruebas. Para los amantes de las carreras más tradicionales quedan formatos como *Lap Attack* o *Domination*, además de un modo multijugador para hasta 8 jugadores On-line y con opciones de pantalla dividida en local, que promete ser divertidísimo. Si eres fan de los *rallies* no te asustes, ya que ***Showdown*** se desmarca casi completamente de la parte más tradicional de *la saga DiRT*.

El motor *Ego* utilizado para el último *DiRT 3* funciona de maravilla en estas lides, dando un resultado espectacular en choques y golpes de todo tipo. El resultado final de este as en la manga de **Codemasters** podremos verlo en mayo. Mientras tanto, calentad motores, porque el festival de la destrucción está a punto de llegar.

El destructor





La saga Destruction Derby vivió su época dorada en PSone con tres juegos que tuvieron un notable éxito desde su lanzamiento, en 1995. A la franquicia creada por Psygnosis no le sentó bien el salto a PS2 y desapareció tras la cuarta y mediocre entrega, Arenas.

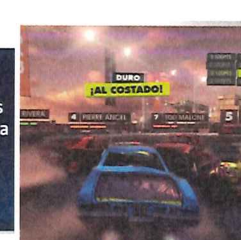
A LA VENTA EN MAYO

Claves

1 Los eventos de demolición son la principal novedad y lo que dota al juego de un toque añejo. Destrozar coches aunque sea virtualmente, no sabemos por qué, pero nos encanta.



2 El soporte On-line, ya construido con los anteriores DiRT, debe ser infraestructura más que suficiente para que el multijugador rinda a las mil maravillas.



Llévate con MAN uno de estos regalos







CON CADA REVISTA SE ENTREGARÁ UN SOLO ARTÍCULO DE REGALO SEGÚN ZONA GEOGRÁFICA

Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... **FIFA STREET!**



¡¡VISÍTANOS!!

www.facebook.com/revistaplaystation

Tengo miedo

Hace mucho que no se sabe nada de *The Last Guardian*, ¿qué podéis decirnos sobre el desarrollo de este título?

MANUEL COBO VÍA EMAIL

La dimisión de Fumito Ueda (se quedará hasta que termine el desarrollo) y algunos otros miembros de **Team Ico** hizo pensar en una posible cancelación. Sin embargo, las noticias que tenemos es que otros estudios *first* de **Sony** están ayudando en el desarrollo, aunque por desgracia todavía no hay fecha de lanzamiento a la vista.

Move o no Move, esa es la cuestion

¡Hola a todos los que escriben en la revista! La compro todos los meses; sois geniales. Unas preguntas:
1 Me voy a comprar la PS3 de 320 GB con dos mandos *Move*, un juego, la cámara y un mando *Dualshock 3* por 320 euros, y pregunto: ¿creéis que es buena compra?
2 ¿Lo de comprar *Move* está bien o pensáis que hay pocos juegos y que no le voy a sacar provecho?

POLLO JACKSON, VÍA FACEBOOK

1 Por ese precio, hacerte con el modelo de 320 GB y además dos *Moves* y *Dualshock*, lo convierte en una oferta bastante atractiva. Ten en cuenta que si compraras algunos de los elementos por separado el precio final sería bastante elevado, así que sí, pensamos que es una muy buena oferta.



Colonial Marines dispondrá de multijugador local en pantalla dividida.

2 Respecto a *Move* hay que tener en cuenta el tipo de juegos que te gustan y si vas a jugar en compañía. El periférico funciona muy bien y aunque sí es cierto que ha habido un bajón en cuanto al desarrollo de juegos en exclusiva para el aparato, puedes hacerte con títulos «serios» a bajo coste, como ***Heavy Rain o RE5***, algunos de primera hornada como ***Time Crisis*** o ***Sports Championship***, o esperar a la salida de ***Sorcery***, que promete convertirse en el mejor juego hecho para *Move*. Sopesa tu decisión. Si te gustan los juegos *arcade* y las partidas en compañía, podrás sacarle mucho partido al periférico.

Más cooperativo local

Hola a tod@s los que hacéis la revista; me gusta mucho y la sigo cada mes. He leído el artículo del juego *Aliens Colonial Marines* en el que decís que tendrá multijugador cooperativo. Mi pregunta es la de siempre respecto a este tema: ¿habrá modo multijugador local? ¿Para cuándo un juego con jugabilidad a dobles de los de toda la vida?

CSABA ZSOLT UGRAI, VÍA FACEBOOK

Colonial Marines permitirá la opción de jugar en cooperativo a dos jugadores en pantalla partida de forma local, y cuatro a través del On-line, además de un modo competitivo que también está confirmado.

Sobre tu otra pregunta, si bien es cierto que estamos en la era On-line, todavía puedes disfrutar de un buen puñado de títulos para jugar con amigos en casa. Además de los juegos deportivos, de lucha, conducción o *party games*, tienes misiones especiales en juegos como ***Uncharted 3*** o ***COD Modern Warfare 3***, el genial plataformas ***Rayman Origins***, ***Resident Evil 5***, ***Operation Raccoon City***, ***Dead Rising 2***, ***ESDLA La Guerra Del Norte***, ***Ratchet & Clank:Todos Para Uno***, ***Little Big Planet*** o ***Borderlands***, entre otros. Vamos, que opciones tienes, desde luego. Y si ya echas un vistazo por la *Store* de **PlayStation 3** encontrarás también gran cantidad de títulos de todo tipo de géneros. Desde *beat'em-ups* de los 90 a *shooters* tipo ***Dead Nation***.

EL TEMA DEL MES

Tras la salida de Street Fighter X Tekken, ¿qué personajes de sagas diferentes unirías en un solo juego?

Un sueño por todo lo alto

CHRISTIAN DELGADO RUEDA. VÍA E-MAIL.

Tras el éxito de la magnífica trilogía *Uncharted* (de la cual su protagonista tiene la mayor parte del gancho), pensar en un juego en el que una -inimaginable seguramente- aventura pudiera juntar al carismático Drake con el Príncipe de las Arenas, el mismísimo Príncipe de Persia, sería para mí un manjar de lo más suculento. Si combinamos la increíble historia que ofrecen los *Uncharted* y los puntos cómicos de Nathan, así como su charlatanería, con el escuetísimo Príncipe, la agilidad para bailar su espada y el control del tiempo del que es poseedor, la mezcla sería una bomba de acción, aventuras y un perfecto guion que tendría que ser tejido con hilo fino para conjugar la discordancia temporal entre ambos por el mejor de los guionistas.

Arqueología y acción en los antiguos templos de Persia. Movimientos y escaladas casi imposibles al alcance de tan grandes protagonistas. Y, finalmente, la guinda en el pastel, la colaboración estelar de la pionera del género, la cual ofrece dos grandes razones para aparecer (no las que estáis pensando): veteranía y experiencia. La pistolera Lara Croft para redondear un juego en el que los misterios del pasado, los *puzzles* y, sobre todo la acción, mucha acción, darían un amplio colorido al que debiera ser un guion y, en consecuencia un juegazo, a la altura de sus predecesores. Solo de pensarlo se me ponen los pelos como escarpias. ¿A vosotros no?

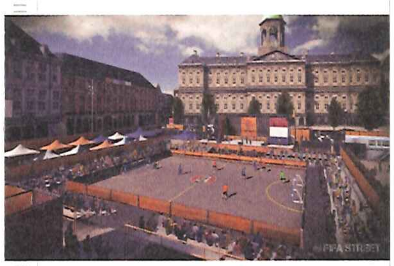
Nuevo tema del mes para el nº137.
¿Cuál consideras que ha sido tu mayor hazaña desde que llevas jugando con consolas PlayStation?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**

Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



FIFA STREET
He de reconocer que el último juego de EA Sports es bastante entretenido, pero aún así pienso si merece la pena los casi 70 euros que me he gastado. Tras echarle unas horas al *World Tour*, las típicas pachangas con los colegas y algún partidito On-line, acaba haciéndose algo repetitivo. Aunque tengáis el tiempo justo para analizar los juegos deberíais tener en cuenta la relación calidad-precio, ya que hay juegos que tras un mes pierden toda la gracia. A precio reducido hubiera estado mucho mejor.
JESÚS CABELLO. VÍA EMAIL

PlayStation Girls

RAÚL JIMÉNEZ. VÍA E-MAIL

No hace mucho, en el *blog* de Ladygamer leí un post (de los primeros que ha escrito) sobre los tópicos de las chicas y el odio que tienen estas a nuestra querida **PlayStation**, sea **PS3** o **PS Vita**, o que si los juegos solo estaban pensados para nosotros. Pues justamente estuve de tertulia con unos amigos sobre este tema, y las chicas, sin ayuda nuestra, se encasillaron ellas solitas en el tópico de «odio la **PlayStation**». Vamos, que solo les faltó abrir un grupo en Facebook en ese momento y titularlo así. Nosotros no juzgamos a nadie, ni somos quién para decir qué juegos sacan las compañías y a qué público van enfocados; el problema que hay es que si hacen una encuesta a un número determinado de personas, repartidas equitativamente entre mujeres y hombres, más del 80% de las mujeres no dedican tiempo a la **PlayStation** o simplemente prefieren no tenerla en pos de su «vida en pareja». La frase que a todos nos han dicho alguna vez de «es que cuando juegas a la **Play** no me haces caso», es más que una frase, es una situación incómoda para nosotros. Porque no les da por decir «venga, pon un juego de lucha que te voy a dar caña». Unirse a nuestra diversión estaría muy bien para la convivencia de la pareja. Estaríamos menos tiempo jugando, pero sería muy productivo para ambos. La cuestión es dar un paso hacia adelante, y en eso estoy totalmente de acuerdo con Ladygamer: vamos a abrir las mentes, que para esto de jugar a la consola no hay edades, ni sexo. Solo diversión. En fin, los días han pasado y sigo dando al boton **PS** como antes, eso sí, ¡mi mujer me gana en ***Dance Party***! ¡Viva **PS3**!



DLC desaparecidos

ISMAEL LÓPEZ SANTANA. VÍA FACEBOOK.

Cuando salió a la venta ***Heavy Rain***, los que nos hicimos con la edición coleccionista nos pudimos descargar un episodio extra protagonizado por Madison. No era más que un episodio aislado en el que se narraba algo acerca de la investigación sobre los asesinatos del asesino del origami. Se anunció que saldría a la venta contenido descargable que nos explicaría cosas sobre el pasado de los cuatro protagonistas, con un DLC para cada uno de ellos. Así, tendríamos uno en el que se explicase por qué el asesino se veía obligado a asesinar, así como el comportamiento de algunos personajes. Al final no hubo tal DLC y los aficionados a este juegazo nos quedamos con las ganas. Algo parecido sucedió con ***God Of War III***, del cual se anunció que habría un contenido descargable gratuito que serviría como cierre a la historia de este juego y de la trilogía. Al final tampoco salió y parece que habrá que esperar a la cuarta entrega para saber cómo acaba la historia de Kratos.

Un ejemplo a seguir

ARITZ GÓMEZ. VÍA E-MAIL.

Hoy día, son muchos los juegos que llegan a nuestras manos con muchos *bugs* o mal acabados. Dichas compañías no se preocupan por exprimir sus productos y ofrecer una buena calidad, sino que su principal objetivo es el de ganar dinero. **Sony** y **Team Ico** están haciendo todo lo contrario. Están puliendo cada uno de los mil detalles de este gran juego para lanzar al mercado un producto más que ejemplar. Un producto con el que no solo se sientan orgullosos sus clientes, sino los mismos productores. Más vale poco y bueno que mucho y malo, y **Team Ico** es un fiel ejemplo de esto: ***Shadow Of The Colossus***, ***Ico*** y ahora ***The Last Guardian***.

Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



9,0

MASS EFFECT 3
JORGE FERNÁNDEZ VÍA E-MAIL.
Increíbles las ganas que tenía de echarle el guante ya por fin al último juego de la trilogía de *Mass Effect*. La verdad es que me ha encantado de principio a fin, pero estoy disgustado con una cosa: ¿por qué ese final, **BioWare**? ¿Por qué?



8,5

STREET FIGHTER X TEKKEN
CARMEN ROMERA. VÍA EMAIL.
Estaba bastante reticente a esta extraña unión de dos juegos de lucha que apenas tienen que ver entre sí; sin embargo, el resultado es más que bueno. Si no fueran tan sacacuartos los de **Capcom** le pondría más nota, pero no me fío de ellos...



6,5

RESIDENT EVIL: ORC
TRINIDAD LEMA. VÍA EMAIL.
Es increíble lo que ha cambiado esta saga durante los últimos años hasta llegar a esto. Pero, ¿qué broma es esta de sacar un juego cooperativo en el que tus aliados estorban más que ayudar? Decidme, por favor, que ***RE6*** no será así.

T!ps PS3

1 =


MASS EFFECT 3
evaluación 9,4
Shepard se enfrenta a su misión más difícil, la destrucción total de la galaxia. ¿Te apuntas a ayudarle?
EA Games 69,95€. +18 años jugado ☐

2 ↑


STREET FIGHTER X TEKKEN
evaluación 9,4
Los dos juegos de lucha más aclamados se retan cara a cara, la ida se juega en casa de Street Fighter.
Capcom 59,95€. +12 años jugado ☐

3 ↓


FINAL FANTASY XIII-2
evaluación 9,4
Tras salvar al mundo de su trágico final, descubre cuál fue el destino de nuestra heroína Ligthning.
Square Enix 61,50€. +16 años jugado ☐

4 =


FIFA STREET
evaluación 9,0
EA Sports sigue en forma y lo demuestra a base de regates con el renovado juego de fútbol callejero.
Electronic Arts. 69,95€. +16 años jugado ☐

5 =


CATHERINE
evaluación 9,2
Nada mejor que una rocambolesca historia llena de puzzles y situaciones amorosas para variar un poco.
Deep Silver 59,99€. +18 años jugado ☐

6 =


METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION
evaluación 9,5
La saga ya convertida en mito da un lavado de cara a tres de sus mejores entregas. ¡No te las pierdas!
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐

7 =


KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
evaluación 9,2
Un inspirado y completo juego de rol que revoluciona el sistema de combate de su género.
EA Games 69,95€. +16 años jugado ☐

8 =


RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
evaluación 8,6
Vive los acontecimientos paralelos a Resident Evil 2 con ayuda de un comando de «limpieza zombi».
Capcom 59,95€. +18 años jugado ☐

9 N


SILENT HILL HD COLLECTION
evaluación 8,2
Revive el terror psicológico del pueblo maldito con las 2 mejores entregas de «la saga del miedo».
Konami 29,99€. +18 años jugado ☐

10 =


NINJA GAIDEN 3
evaluación 9,0
Ryu Hayabusa se vuelve más sanguinario en una entrega que desvelará las motivaciones del ninja.
Tecmo Koei 59,95€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

MASS EFFECT 3
EA GAMES
69,95€ +18

CONDUCCIÓN

GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA

SF X TEKKEN
CAPCOM
59,95€ +12

RPG

TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER

COD: MW3
ACTIVISION
70,95€ +18

DEPORTES

FIFA 12
EA SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE

COD: MW3
ACTIVISION
70,95€ +18

PARTY GAME

SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF


SH: DOWNPOUR
PS3
DARK SOULS
PS3
SILENT HILL HD COLLECT.
PS3
CATHERINE
PS3
MASS EFFECT 3
PS3

NEMESIS


BATMAN A.C.
PS3
MGS: HD COLLECTION
PS3
BINARY DOMAIN
PS3
YAKUZA DEAD SOULS
PS3
GOD HAND
PS2

LLOYD


MASS EFFECT 3
PS3
FIFA STREET
PS3
SILENT HILL HD COLLECT.
PS3
SAINT SEIYA: BPES
PS3
BAYONETTA
PS3

ANNA


LEGO HP AÑOS 5-7
PS Vita
UNCHARTED: E.A.D.O.
PS Vita
RAYMAN ORIGINS
PS Vita
THE J&D TRILOGY
PS3
ARMY CORPS OF HELL
PS Vita

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **COD: MODERN WARFARE 3** (PRECIO ESPECIAL-ACTIVISION)
2. **PES 2012** (PRECIO ESPECIAL-KONAMI)
3. **F1 2011** (PRECIO ESPECIAL-CODEMASTERS)
4. **RESIDENT EVIL: ORC** (CAPCOM)
5. **NARUTO: UNS GENERATIONS** (NAMCO BANDAI)
6. **UNCHARTED 3: LTDD** (PRECIO ESPECIAL-SONY C.E.)
7. **FIFA STREET** (EA GAMES)
8. **FALLOUT: NEW VEGAS** (PRECIO ESPECIAL-BETHESDA)
9. **DARKSIDERS** (PRECIO ESPECIAL-THQ)
10. **COD: BLACK OPS** (PRECIO ESPECIAL-ACTIVISION)

Store
LOS MEJORES DESCARGABLES


1. JOURNEY


2. SHANK 2


3. WRECKED REVENGE REV.


4. I AM ALIVE


5. WHEELS OF DESTRUCTION

El Top de... Rosana García



1. F.E.A.R. 3 (PS3)
2. F.E.A.R. 2 (PS3)
3. JAK 3 (PS2)
4. CATHERINE (PS3)
5. J&D: LA FRONTERA P. (PSP)
6. LOS SIMS 3 (PS3)
7. ONE PIECE: GB (PS2)
8. FINAL FANTASY XIII-2 (PS3)
9. AC: REVELATIONS (PS3)
10. WINX CLUB (PS2)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

PSP — PlayStation Portable



1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



2 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación 9,3
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐



3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación 9,2
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐



4 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐



5 =
INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación 9,3
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1. **UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO** (SONY C.E.)
2. **FIFA FOOTBALL** (EA SPORTS)
3. **FORMULA 1 2011** (CODEMASTERS)
4. **RAYMAN ORIGINS** (UBISOFT)
5. **UNIT 13** (SONY C.E.)
6. **VIRTUA TENNIS 4: EWT** (SEGA)
7. **LEGO HP AÑOS 5-7** (WARNER)
8. **EVERYBODY'S GOLF** (SONY C.E.)
9. **WIPEOUT 2048** (SONY C.E.)
10. **ASPHALT INJECTION** (UBISOFT)

¡¡LO MÁS ESPERADO!!



1. BIOSHOCK INFINTE



2. ASSASSIN'S CREED III



3. MAX PAYNE 3



4. DARKSIDERS 2



5. FAR CRY 3

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



UNCHARTED: E.A.D.O
SONY C.E.
49,99€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT 2048
SONY C.E
39,99€ +7

LUCHA



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
CAPCOM
45,99€ +12

DEPORTES



FIFA FOOTBAL
EA SPORTS
49,99€ +3

SHOOTER



UNIT 13
SONY C.E
39,95€ +16

PLATAFORMAS



RAYMAN ORIGINS
UBISOFT
39,99€ +7

ON-LINE



MODNATION RACERS: ROADTRIP
SONY C.E.
39,99€ +7

ARCADE



LITTLE DEVIANTS
SONY C.E.
29,99€ +7

PS VITA — PlayStation Vita



1 =
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
evaluación 9,3
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,99€. +16 años jugado ☐



2 ↑
UNIT 13
evaluación 8,9
Revive conflictos reales con el juego que abre la veda bélica de PS Vita.
Sony C.E. 39,95€. +16 años jugado ☐



3 =
WIPEOUT 2048
evaluación 9,0
Los nuevos controles táctiles sientan como anillo al dedo al futurista Wipeout.
Sony C.E. 39,99€. +7 años jugado ☐



4 ↓
FIFA FOOTBALL
evaluación 9,1
El deporte rey se adapta al control táctil con un mix de las dos últimas entregas.
EA Sports 49,99€. +3 años jugado ☐



5 ↑
RAYMAN ORIGINS
evaluación 9,0
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐



6 ↓
VIRTUA TENNIS 4: ED. WORLD TOUR
evaluación 9,1
22 de los mejores jugadores del mundo se dan cita en un Grand Slam de bolsillo.
Sony C.E. 29,99€. +3 años jugado ☐



7 =
REALITY FIGHTERS
evaluación 9,0
Crea luchadores insólitos y elige ubicaciones reales para las peleas más alocadas.
Sony C.E. 29,99€. +12 años jugado ☐



8 =
ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
evaluación 9,2
Los 50 luchadores y toda la acción del juego de PS3, ahora en la palma de tu mano.
Capcom. 45,99€. +12 años jugado ☐



9 =
EVERYBODY'S GOLF
evaluación 9,0
Golf en 360° como nunca imaginaste para planear las estrategias de cada hoyo.
Sony C.E. 40,99€. +3 años jugado ☐



10 N
LEGO HARRY POTTER AÑOS 5-7
evaluación 7,8
El mago más famoso sigue aliado con Lego para divertir a los niños en Vita.
Warner 40,99€. +7 años jugado ☐

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo
Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda
Dirígete con este cupón a tu tienda
GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



Lector PlayStation Revista Oficial - España

SAINT SEIYA: BATALLA POR EL SANTUARIO

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3



Lector PlayStation Revista Oficial - España

DIRT 3: EDICIÓN COMPLETA

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3



Lector PlayStation Revista Oficial - España

ARMORED CORE V

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS VITA



Lector PlayStation Revista Oficial - España

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS VITA



Lector PlayStation Revista Oficial - España

RAYMAN ORIGINS

☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE	APELLIDOS		EDAD
DIRECCIÓN		Nº	PISO
POBLACIÓN	PROVINCIA	CÓDIGO POSTAL	
TELÉFONO	NIF	E-MAIL	

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MAYO DE 2012

PlayStation Revista Oficial - España · GAME · CENTRO MAIL

PlayStyle



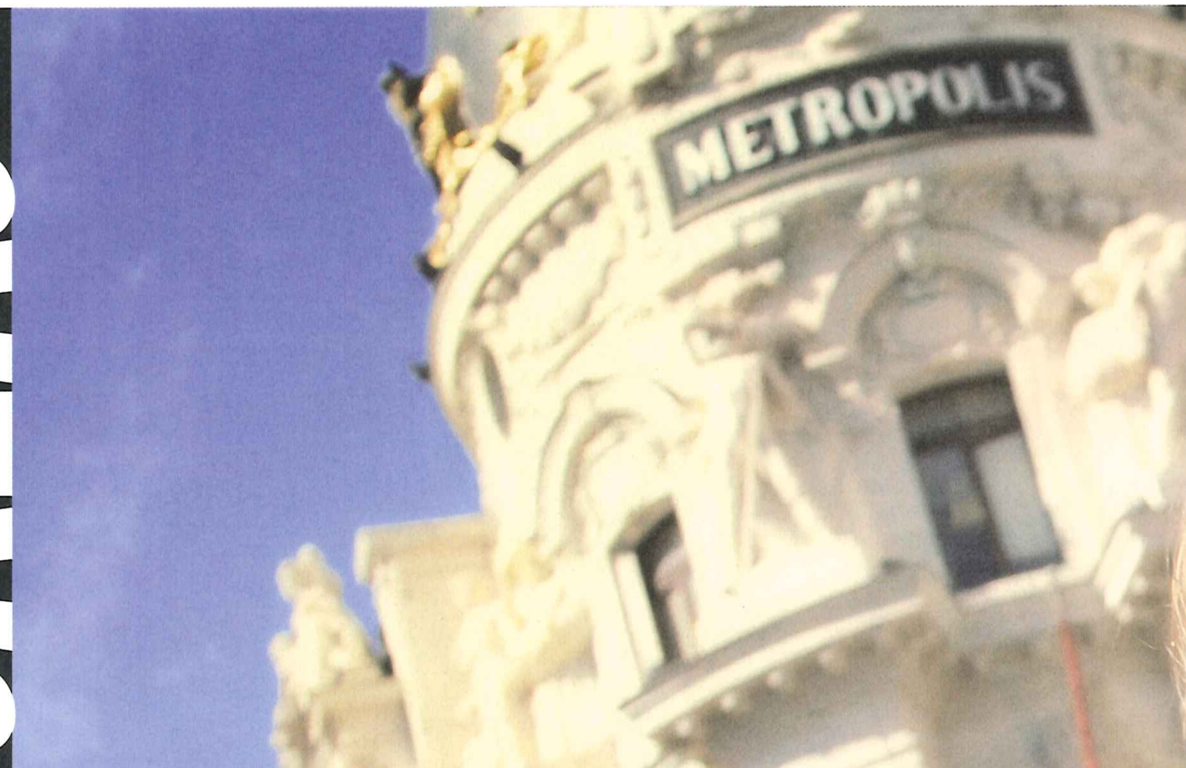
MARINA SALAS
APUESTA A NÚMERO GANADOR

Moda
Sleeping Dogs, espíritu motero

Universos Alternativos
Te contamos todo sobre la adaptación a cómic de Juego de Tronos

Tecno
La nueva generación tecnológica ya está aquí

MARINA SALAS



La actriz analiza los videojuegos desde un punto de vista muy particular, como lo haría la familia Pelayo y «desafiando las leyes del secreto del azar».

¿Su cara te suena? Seguro que sí. Es Vilma de *El Barco*, aunque también te puede sonar de otras series como *Hay alguien ahí*, *Cuenta atrás* u *Hospital Central*. Esta televisiva actriz nos confiesa haber jugado solo una vez en la vida con una consola. Y eso, para nosotros, era todo un reto, sobre todo después de haberla visto jugar en un casino en su última película *The Pelayos*, que narra la «dura» historia real de la familia de Gonzalo García Pelayo, que consiguió legalmente ganar cientos de millones en las ruletas de casinos de todo el mundo «desafiando las leyes del secreto del azar», como versa la película. Así que, quedamos con Marina al comienzo de la Gran Vía de Madrid -cerca de El Casino- equipados con nuestra **PS Vita**, cargada de juegazos como *Uncharted* o *Rayman*.

Tras jugar Marina unas cuantas partidas... nuestra pregunta era inevitable: ¿La diversión que ofrece una consola se asemeja al entretenimiento de un casino? Risas, muchas risas... y se arranca por fin a afirmarlo: ***«Sí, se parece bastante. Los juegos de un casino son muy adictivos. He jugado tan solo 20 minutos con la PS Vita y no creo que te la devuelva...»***, nos dice la actriz mientras hace el amago de guardar la portátil en su bolso. Pero rectifica la trayectoria y continúa jugando, y comenta: ***«Ambos tipos de juegos generan en el jugador un sentimiento de superación porque, en cierto modo, juegas contra el destino, el azar. Y cuando vences, vences a la suerte o a la máquina, y surge el placer. Y el placer, al fin y al cabo, es adictivo»***. Azar, placer, diversión, entretenimiento... Son los ingredientes que todo buen juego ha de tener, la diferencia es que los videojuegos no incluyen el condimento de perdición. El último título que reunía juegos tipo la ruleta o *Black Jack* salió para **PSP** en 2007, y en ninguna lista encontrarás nombres de jugadores que tengan prohibida la compra de una consola. No así como la lista de personas que tienen su entrada prohibida a los casinos. ***«Los videojuegos generan una adicción inofensiva, pertenecen a la categoría de ocio sano y entretienen incluso más que una película. Consiguen motivarte, te despiertan la imaginación, te remueven el corazón, tomas decisiones... Los videojuegos son entretenimiento en estado puro porque reúnen todo en uno: música, belleza visual, historia, resolución de enigmas... y encima son sociales, ya que en la mayoría de los casos puedes jugar con o contra alguien»***, explica la actriz.

Lo cierto es que para apenas haber jugado con una consola, tiene muy claro los principios de un videojuego. ***«Hay juegos de todo para todos: para amantes de los coches, del futbol, de las aventuras, de la música... Abarcan múltiples disciplinas.***

«Los videojuegos generan una adicción inofensiva, pertenecen a la categoría de ocio sano en estado puro»







Amasaron una gran fortuna desbancando a los casinos de manera legal, a través de un estudio minucioso de probabilidades. El filme, The Pelayos –que se estrena el 27 de abril–, desvela de modo ocurrente y ligero cómo la familia Pelayo consiguió un método infalible en la ruleta para conocer los números vencedores. No pierdas de vista a la japonesa jugona de recreativas...

Pero ¡y para los actores!», exclama Marina, y de seguido comienza a idear uno: ***«Este juego tendría que ser como un entrenador personal de artes escénicas, te pondría en situaciones imaginarias, paisajes y contextos que no son los habituales... y con un conflicto que resolver con espontaneidad, naturalidad. Sería un gran ejercicio de improvisación... ¡No sabes tú lo que los actores nos ahorraríamos en coaching! (Risas)»***.

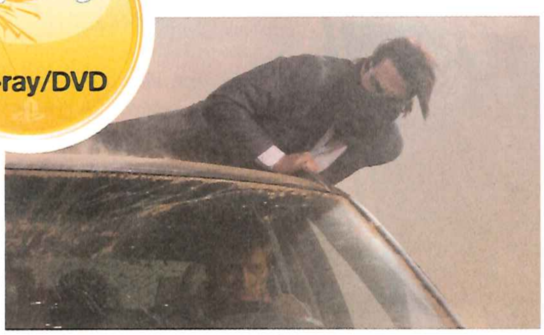
«El esfuerzo es el puente que hay entre tus sueños y la realidad», es el lema de Marina ante la vida quien, en más de una ocasión, desafía a su suerte. «***Son esas pequeñas decisiones las que hacen que tu vida tome un rumbo u otro; si tú quieres un efecto primero tendrás que causarlo»***. Ese es el método de Marina para llevarse el premio. Y la verdad es que no le va nada mal: en junio estrena también *Tengo ganas de ti* (la segunda parte de *Tres metros sobre el cielo*), en un par de semanas termina con la obra *Luces de Bohemia* en el Teatro María Guerrero y se pone a rodar la última temporada de *El Barco*. ¡Marina siempre apuesta al número ganador!

Juegos de Casino

Hace años era habitual encontrar en las estanterías de las tiendas juegos inspirados en Black Jack, los dados, la ruleta, las tragaperras... Pero desde 2007 ninguna compañía se atreve a reunir en un títulos estos juegos de Casino. Hard Rock Casino para PSP y PS2 fue el último.



POR ANA MÁRQUEZ   FOTOGRAFÍA: DANIEL SANZ






MISIÓN IMPOSIBLE 4
PROTOCOLO FANTASMA

Tom Cruise y Brad Bird convierten en imágenes el clásico dicho circense de «el más difícil todavía»

BLU-RAY DVD Nunca nos cansaremos de alabar el buen gusto y la inteligencia de Cruise a la hora de reclutar directores para sus entregas de *Misión Imposible*: Brian De Palma, John Woo, J.J. Abrams... y ahora Brad Bird. El director de las maravillosas *El Gigante de Hierro*, *Los Increíbles* y *Ratatouille* abandonó la animación para construir las espectaculares *action pieces* que dan vida a esta cuarta, y apabullante, entrega de la franquicia *M:I*, en la que se vislumbra un relevo generacional. Los años empiezan a pasar factura a Tom Cruise/Ethan Hunt (aunque viéndole en acción nadie lo diría) y el sucesor parece que será Jeremy Renner/ William Brandt. ***Protocolo Fantasma*** son dos horas de puro espectáculo, en el que recibimos ración triple de todo lo que se le pide a una peli de acción: escenarios exóticos, señoras de bandera (y armas tomar), un maquiavélico villano y proezas inverosímiles. Así debería ser siempre.

Película ★★★★☆
Extras ★★★★☆

Director: **Brad Bird** Reparto: **Tom Cruise, Jeremy Renner, Paula Patton, Simon Pegg.** Distribuye: **Paramount**
24,95 € (Blu-ray+DVD+Copia Digital), 19,95 € (DVD)

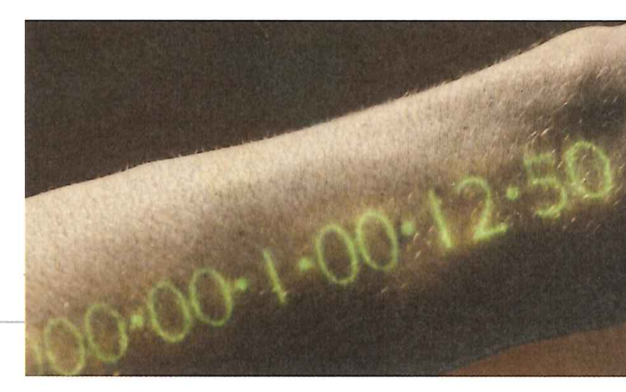
IN TIME

¿Matarías por una milésima de segundo?

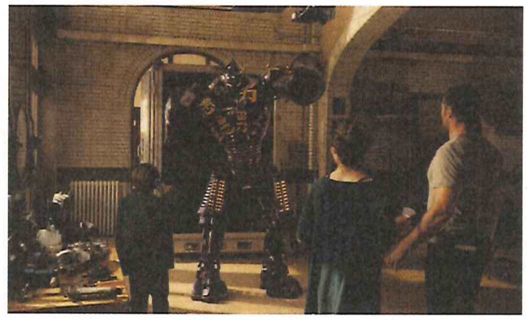
BLU-RAY DVD El director de *Gattaca* vuelve a hacerlo, a estructurar la humanidad por clases. Y esta vez el tiempo es el que determinará quiénes son los ricos y quiénes los pobres, los que tienen derecho a la eternidad y los que tendrán una muerte prematura. Más ligera que la peli protagonizada por Uma Thurman en 1997, y con bastante más acción, Justin Timberlake se mete de lleno -y con cierta credibilidad- en la piel de un joven del Bronx del futuro que, tras un golpe de suerte, consigue subir en la escala social. Persecuciones, disparos, tensión y... amor. Un ingrediente romántico que hace que el largometraje pierda su genialidad, para convertirse en un Bonnie & Clyde con ciertas reminiscencias de Robin Hood. Giros argumentales bajo un esquema de videojuego sci-fi que a veces horrorizan pero, sin embargo, te mantienen atento de principio a fin.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Andrew Niccol** Reparto: **Justin Timberlake, Amanda Seyfried, Vincent Kartheiser...**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
22,50 € (BD+DVD+Copia digital)





ACERO PURO

Brutos metálicos encerándose los lomos sobre el cuadrilátero

BLU-RAY DVD

Aunque menos sórdido y dramático que el relato corto en el que se inspira (escrito en 1963 por el gran Richard Matheson), ***Acero Puro*** propone una agradable variación a la clásica historia del perdedor que acaba triunfando frente a todo pronóstico, gracias a su tesón y sacrificio. Siguiendo los pasos de *Rocky* y *Karate Kid*, ***Acero Puro*** nos presenta a Atom, un robot *sparring*, que en manos de su entrenador (Hugh Jackman) va encadenando victorias frente a robots mucho más poderosos. Hasta que llega el momento de enfrentarse a su propio Apollo Creed: el brutal Zeus. Entre los extras, escenas eliminadas y ampliadas.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Shawn Levy**
Distribuye: **Walt Disney Studios**
14,99 € (DVD)
20,99 € (BD)





EL GATO CON BOTAS

El gato se independiza del ogro verde

BLU-RAY 3D BLU-RAY DVD

No tan desternillante como cabría esperar, pero sí al menos muy entretenida. La vis cómica del gato de ojos tiernos y voz penetrante (la de Banderas) de *Shrek* al fin tuvo su peli y no lo supo aprovechar del todo. Los momentos más ingeniosos se cuentan con los dedos de una mano, y el resto del metraje se pasea queriendo ser gracioso. Aún así, no deja de ser una encantadora aventura, bastante dinámica, y magníficamente animada.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Chris Miller**
Distribuye: **Dreamworks**
24,95 € (BD, DVD, Copia digital)
36,95 € (BD 3D, BD, DVD, Copia Digital)
19,95 € (DVD)





THIS IS SPINAL TAP

Sube el volumen al 11 y disfruta de la mejor comedia sobre rock jamás rodada

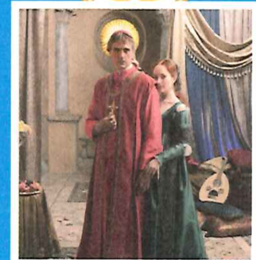
DVD

Rodado en 1984, este falso documental sobre una estrafalaria banda de *heavy* llamada Spinal Tap se ha convertido con los años en un clásico adorado tanto por fans del metal como por los propios rockeros de los que se mofa. Metallica les homenajeó con la portada del *Álbum Negro*, **Marshall** fabricó un amplificador con el volumen hasta el 11, en *Guitar Hero II* vimos estallar al batería tras tocar uno de sus temas, y les hemos visto actuar frente a Bart y Milhouse en *Los Simpson*. Si aún no conoces a Nigel Tufnel, David St. Hubbins y Derek Smalls, te envidiamos. Estás a punto de vivir algo maravilloso e irrepetible.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Rob Reiner**
Reparto: **Michael McKean, Christopher Guest, Harry Shearer**
Distribuye: **Avalon**
17,99 € (2 DVD - Incluye a modo de extra, el documental Anvil)

NOTICIAS



ÉRASE UN PAPA NACIDO EN XÀTIVA...

En la línea de otras producciones catódicas, como *Los Tudor*, Neil Jordan llevó a la televisión la historia de *Los Borgia*, sin omitir ni un sólo detalle escabroso: envenenamientos, conjuras, traiciones, sexo... y Jeremy Irons. Todo eso y mucho más lo encontraréis en la primera temporada. 3 DVD, 9 episodios y un PVP de 39,95€.



ATERRIZARON EN EL BARRIO EQUIVOCADO

¿Qué pasaría si los *aliens* invadieran el barrio mas chungo de Londres? Averígualo en ***Attack the Block***, una de las mejores pelis de la cartelera pasada, que llegará al BD el próximo 23 de mayo, por cortesía de **Avalon**.



TERRY GILLIAM EN ESTADO PURO

Se he hecho de rogar, pero al fin podremos disfrutar en HD de ***Brazil***. La monumental distopía de Terry Gilliam, que sigue deslumbrando tanto (o más), 27 años después de su estreno. Eso sí, el apartado de extras será un poco parco: solo un *making of*.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL



LOS VENGADORES

El grupo de superhéroes más importante del universo Marvel da el pistoletazo de salida a un verano lleno de blockbusters



Director
Joss Whedon
Reparto
Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo
Género
Acción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Disney
marvel.com/avengers

Ha llegado el momento que estabas esperando desde que Nick Fury (Samuel L. Jackson) aparecía al final de los créditos de *Iron Man*. Los mayores héroes de la Tierra están a punto de unir fuerzas para enfrentarse a una amenaza de dimensiones cósmicas. Las mentes pensantes de **Marvel** llevan preparándonos para ***Los Vengadores*** desde 2008, de modo que esto es mucho más que una película para todos esos fans de las mallas y los supermamporros. Olvídate de cameos y pequeños *teasers*: este es el momento de la verdad.

Nadie como Joss Whedon para dirigir una película que, en muchos sentidos, es el sueño dorado de todo fan de los tebeos de superhéroes. Además de crear la serie de culto *Buffy cazavampiros*, Whedon ha ejercido de guionista para la **Marvel** y ha demostrado en varias ocasiones su capacidad para manejar repartos corales. Aquí tiene a uno de los actores más carismáticos del planeta, Robert Downey Jr., que vuelve a lucir esa perilla y a ponerse armadura. Pero él no es el único que brilla en este espectáculo gigantesco: Scarlett Johansson, Chris Evans, Chris Hemsworth y Mark Ruffalo también se encargarán de dejarte con la boca abierta. ***Los Vengadores*** es la primera rompetaquillas que nos llega en un verano que estará plagado de ellas. Sin embargo, esta tiene algo de lo que las demás carecen: un Hulk.

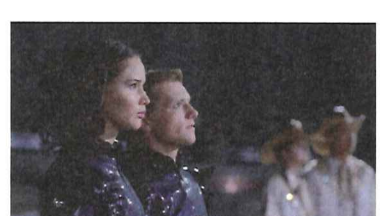
LOS JUEGOS DEL HAMBRE

El best-seller de la temporada se convierte en fenómeno mundial

Miles de fans no pueden estar equivocados, y si algo le sobra a ***Los Juegos del Hambre*** son fans. La escritora Suzanne Collins sorprendió al mercado editorial con una saga de ciencia-ficción sombría, basada en fuentes tan dispares como el mito de Teseo, la guerra de Iraq y los programas de telerrealidad. La adaptación al cine de la primera entrega tiene algo de *Battle Royale*, aunque los niveles de fanatismo que suscita allá donde va nos recuerden más a *Crepúsculo*. Protagonizada por la prometedora Jennifer Lawrence, esta es una de esas películas que surgen de la nada y acaban convirtiéndose en todo un fenómeno a escala planetaria. Prepárate para familiarizarte con su argot, para desear dar clases de tiro con arco como la protagonista y, por supuesto, para sus inevitables secuelas.



Director
Gary Ross
Género
Ciencia ficción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Warner Bros.
losjuegosdelhambre.com

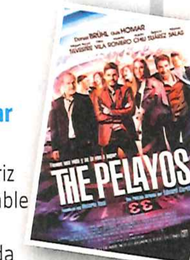


OTROS ESTRENOS



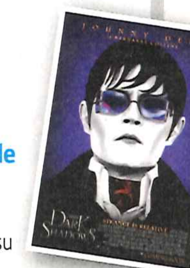
BATTLESHIP
Juguemos a hundir la flota... con aliens

Sí, está basada en un juego de mesa. Pero que eso no te confunda: la nueva película de Peter Berg tiene extraterrestres enfadados, explosiones y el debut en el cine de Rihanna.



THE PELAYOS
El reparto más estelar del cine español

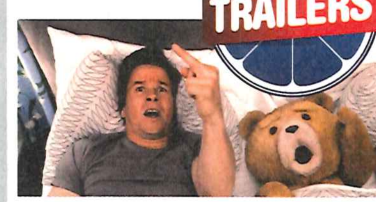
Piensa en un actor o actriz de moda, y lo más probable es que aparezca en esta comedia, que está basada en hechos reales. ¿Quieres saber cómo amasó su fortuna la familia Pelayo?



SOMBRAS TENEBROSAS
La locura vampírica de Tim Burton

Johnny Depp vuelve a ponerse a las órdenes de su director favorito. Esta vez, interpreta a un vampiro con mal de amores y una familia horrible.

TRÁILERS



TED
WWW.TEDISREAL.COM

Parece la clásica comedia romántica de chico-conoce-chica, pero con una peculiaridad: el mejor amigo del chico (Mark Wahlberg) es un oso de peluche arisco, vago y muy malhablado.



TOTAL RECALL
WWW.WELCOMETORECALL.COM

Este *remake* de *Desafío total* nos parece más cercano a la novela original de Philip K. Dick, pero es muy posible que echemos de menos a Arnie.

POR NOEL CEBALLOS

PlayStyle

Universos alternativos

JUEGO DE TRONOS

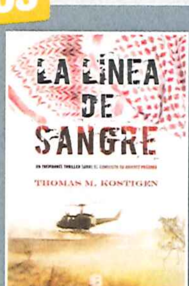


Autor: **Martin, Abraham y Patterson**
Editorial: **Planeta DeAgostini**
Nº páginas: **192**
PVP: **14,95 €**

Recuerda, se acerca el invierno y un Lannister siempre paga sus deudas

Puede que seas un profundo conocedor de la saga fantástica *Canción de Hielo y Fuego* que George R.R. Martin lleva desarrollando desde hace años, en lo que ya se conoce como la novela río más larga de la historia; o tal vez acabes de descubrir la serie que la adapta y que el canal americano HBO realizó, y emitió, el año pasado (en España, el estreno de la segunda temporada es inminente); o quizá lo conozcas por los libros a causa del revuelo que esta última ha provocado y el pico de popularidad que ha generado en torno a la obra de Martin. Sea cual sea tu caso, seguro que te alegrará saber que la adaptación oficial al cómic, escrita por el propio George R.R. Martin en colaboración con Daniel Abraham y dibujada por Tommy Patterson, llega ahora a nuestro país. Serán cuatro tomos iniciales que recogen la primera novela, *Juego de Tronos*, y que no deberías dejar escapar por nada del mundo. Aunque solo sea por no oírnos rugir...

LIBROS



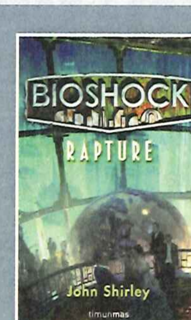
Autor
Thomas M. Kostigen
Editorial
Ediciones B
P.V.P. 14,95 €

La línea de sangre
Narrativa cinematográfica

A Thomas Kostigen se le ha comparado con Dan Brown... ¡con tan solo una novela! Porque ***La Línea de Sangre*** es, precisamente, la primera que escribe este periodista especializado en medio ambiente y problemáticas sociales, curtido en mil y un viajes por las diferentes zonas conflictivas del globo, y reconocido activista. Y como tal, su primera obra de ficción se centra en un periodista de la BBC que, tras descubrir una trama entre milicias islámicas y dirigentes israelíes para monopolizar los recursos de gas natural de la zona, se convierte en el criminal más buscado del momento.

Bioshock: Rapture
Ciencia ficción lúdica

Es innegable que el mundo de ficción basado en la distopía política y social más apocalíptica, con esos aderezos de imaginería retro-utópica y sobredosis de *art decó* de **2K Games** con el primer *Bioshock*, ofrecen mucha historia que contar. Esta novela, firmada por el reputado autor de ciencia ficción John Shirley, se centra en el origen de *Rapture*, la ciudad submarina que todos hemos sufrido y disfrutado a partes iguales en nuestras consolas. Creada por el visionario Andrew Ryan para ofrecer una alternativa a los gastados sistemas políticos de la Guerra Fría, aquí sabrás cómo dejó de ser una utopía para convertirse en tragedia.



Autor
John Shirley
Editorial
Timum Mas
P.V.P. 19 €

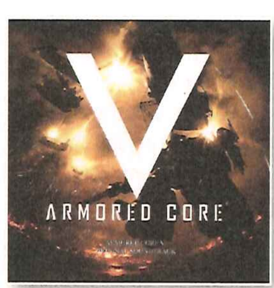
B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



TWISTED METAL
Varios

★★★☆☆

Un compacto de 20 temas engalanados con una convincente (y conveniente) careta *heavy metal* es el regalazo que **Sony** ha hecho a los melómanos enamorados de la serie *Twisted Metal*. Lo bueno es que la ingente cantidad de músicos implicados en la elaboración del disco ha traído al mismo gran variedad de estilos hermanados entre sí por una compatibilidad guitarrera: *rock* instrumental pasado de vueltas y alguna hemorragia electrónica ocasional... (8,99 €). iTunes Store



ARMORED CORE V
Varios

★★★★☆

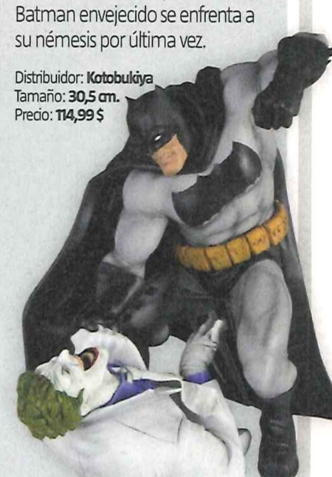
Dinámica y ruidosa como un elefante bailando en una cacharrería, explosiva como un choque de trenes y tan rítmica y transparente como un reloj desbocado que muestra impúdicamente su maquinaria, este inesperado sorpresón con forma de partitura no es más que un puñado de interjecciones musicales conectadas entre sí mediante un murmullo sintetizado que discurre a pepinazo limpio, pero dada la despampanante calidad del conjunto, nos basta y sobra con eso (30 €). yesasia.com

A ESCALA

BATMAN VS. JOKER
Del papel a las 3D

El modelado de esta figura capta a la perfección el peculiar trazo de Frank Miller, reproduciendo una de las escenas más recordadas de su famoso cómic de 1986, El Regreso del Caballero Oscuro, donde un Batman envejecido se enfrenta a su némesis por última vez.

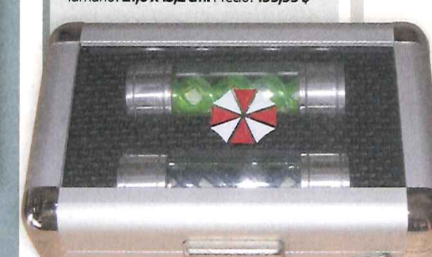
Distribuidor: **Kotobukiya**
Tamaño: **30,5 cm.**
Precio: **114,99 $**



RESIDENT EVIL T-VIRUS
Peligro biológico

Fabricado en aluminio y plexiglás, este maletín de edición limitada (hay solo 150 unidades) contiene la réplica de los viales del Virus T y su antídoto. Estos se iluminan, ya que contienen cada uno un led de su color correspondiente.

Distribuidor: **Hollywood Collectibles**
Tamaño: **21,6 x 15,2 cm.** Precio: **199,99 $**



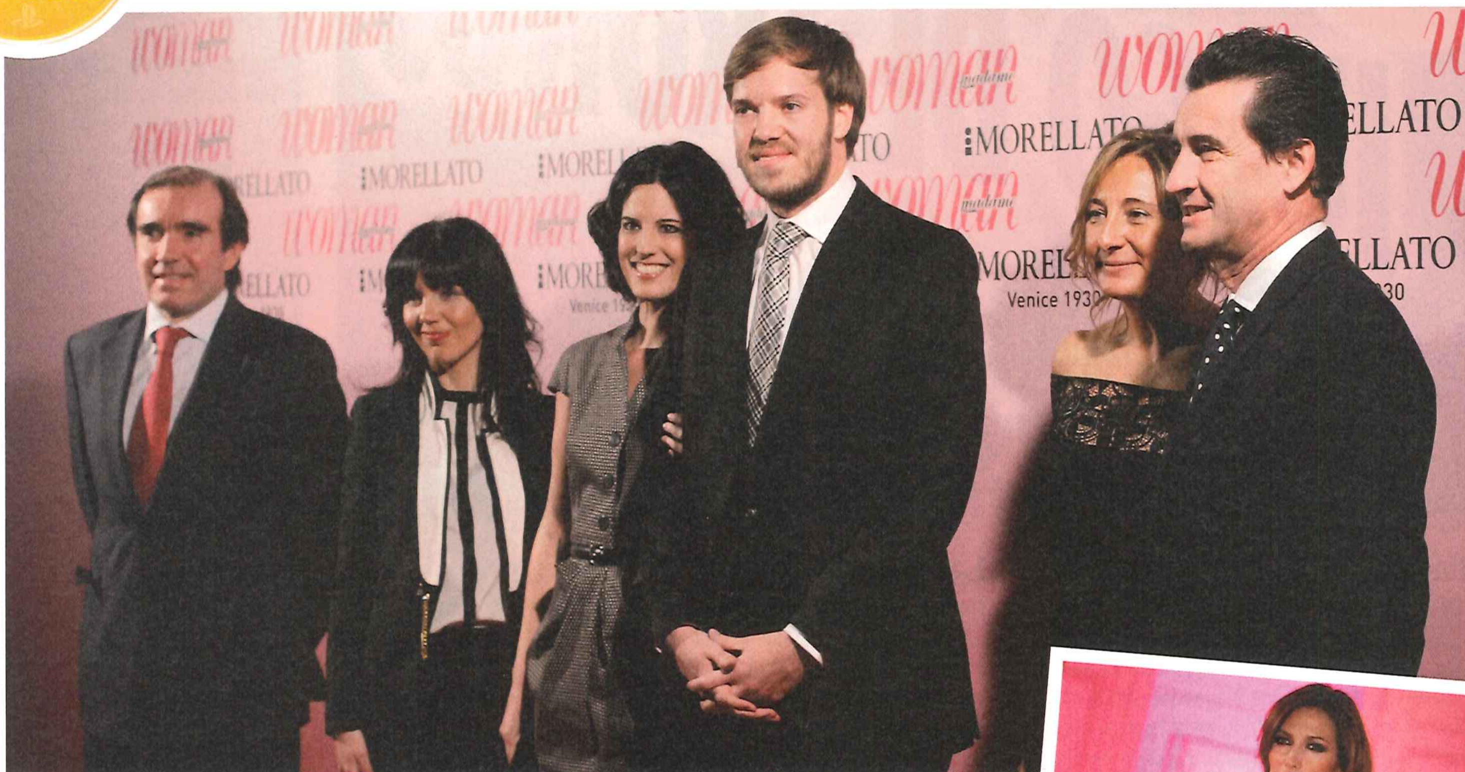
AVENGERS MOVIE SERIES
Figuras de película

Aún no ha llegado a los cines y Hasbro, junto con Marvel Studios, lanza una nueva línea de figuras basada en los personajes de la película Los Vengadores. Capitán América, Thor, Iron Man, Loki, Hulk, etc., diseñados a imagen y semejanza tal y como los veremos en la próxima cinta de acción. ¡A disfrutar!

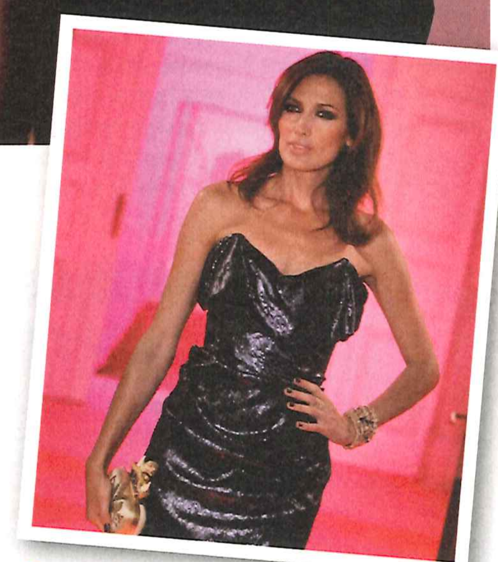
Distribuidor:
Hasbro
Tamaño: **10 cm.**
Precio: **15 €**



POR RAÚL FUZZ, DRAGÓCULA Y ADONÍAS



De izquierda a derecha, Conrado Carnal, Mayka Sánchez, Irene Salazar, Antonio Asensio Mosbah, Marta Ariño y Pierre Conte



La modelo Nieves Álvarez

WOMAN CUMPLE 20 AÑOS

La revista celebra el aniversario y su alianza con 'Madame Figaro' con una fiesta en Madrid

En octubre de 1992, Claudia Schiffer ocupaba la primera portada de Woman. Han pasado 20 años, y otra top, la rumana Diana Dondoe, ilustra este mes de abril la primera página de una de las principales revistas de moda española, que el 22 de marzo celebró con una fiesta su cumpleaños y su reciente alianza con la prestigiosa cabecera francesa Madame Figaro, así como un crecimiento en el mercado del 40% en los últimos cinco años que le han supuesto en la actualidad una difusión de 185.000 ejemplares.

Bruno Delaye, embajador de Francia en España, acogió en su residencia una velada llena de glamur que fue presidida por el presidente del Grupo Zeta, Antonio Asensio Mosbah, que acudió acompañado de su mujer, Irene Salazar, y de su madre, Chantal Mosbah. Entre el público, una larga lista de invitados, entre los que destacaron Tita Cervera, Beatriz de Orléans, Ernesto Alterio, Leire (La oreja de Van Gogh), Soraya, Eugenia Silva, Javier Hidalgo, Jorge Moragas, Laura Ponte, Isabel Gemio, Álex de la Iglesia, Gonzalo Miró, Laura Sánchez, Elena Benarroch, Mar Saura, Bimba Bosé y Jaime de Marichalar, entre otros. A todos les entregaron nada más entrar unas gafas con las que pudieron disfrutar de un documental en 3D que repasó los 20 años de la publicación.

Mayka Sánchez, directora de la revista, reivindicó en su intervención el eslogan con el que Woman nació: "Un lujo ser mujer". Y lo sigue siendo, por eso la revista, según Sánchez, "ayuda a soñar, y cree y apuesta por la mujer poderosa". Fue una de esas mujeres triunfadoras, la modelo Nieves Álvarez, la encargada de conducir una velada amenizada musicalmente por Chila Lynn, que encandiló con su potente voz y maestría al piano.

Pierre Conte, director general adjunto del grupo Figaro, respaldó la fusión de las dos cabeceras, que ha supuesto un enriquecedor intercambio de contenidos para las dos revistas femeninas.

En nombre de Grupo Zeta, la directora general de revistas, Marta Ariño, alabó un producto que ha conseguido fidelizar a una lectora amante del buen gusto, la elegancia y el lujo.

El evento ha sido patrocinado por Morellato Venice 1930, grupo líder de joyería y relojería italiana. Morellato une el diseño de colección joyera con el uso de materiales innovadores y accesibles, sin renunciar a tener siempre elementos preciosos como perlas, diamantes, topacios naturales o piedras duras.



La cantante Leire Martínez (La oreja de Van Gogh) junto con la actriz Hiba Abouk y una amiga

SLEEPING DOGS

Conviértete esta primavera en un tipo duro. Te proponemos un auténtico total look de inspiración Wei Shen.





Cazadora tipo perfecto de Diesel con detalles en piel en las mangas y cuello mao.



T-shirt de Nike en color blanco con print de la bandera de USA en B/N. 38 €



Bota de media caña de Callaghan en cuero, con dos hebillas, una cruzada en el empeine. 142 €



Pulsera de piel trenzada con detalles en acero, de Fossil. 45 €



Gafas Aviator de Ray-Ban con montura dorada y lentes en color grafito. 134 €

POR ANA MÁRQUEZ

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última



A TIEMPO CON ANDROID

SMARTWATCH

Cómodo, sencillo y muy discreto, este reloj de pulsera -con correas intercambiables de diferentes colores, de venta por separado- es nada más y nada menos que una pequeña pantalla táctil que se conecta de manera inalámbrica mediante Bluetooth a cualquier dispositivo con sistema operativo Android (a una distancia de hasta 10 metros). De este modo podrás consultar tu correo electrónico, SMS, controlar la cámara del teléfono e incluso acceder a Facebook y Twitter. Sin duda, un delicioso capricho. 129 € www.sonymobile.com

SMARTPLAYER

GALAXY S WIFI 4.2

Pequeñita pero muy potente. Esta tablet, con unas dimensiones de 124 x 66 x 8.9 mm y una pantalla táctil de 4,2", es un completo -y competitivo- reproductor multimedia. Tiene conectividad wireless, sistema operativo Android y va equipado con altavoces delanteros para ofrecer una experiencia -tanto con juegos, como con películas y música- excepcional. 199 € www.samsung.es



LO MÁS FRIKI DEL MES

GUITAR SHIRT



De los creadores de la Camiseta Batería, ahora nos llega la Camiseta Guitarra Eléctrica. Con sonidos grabados de una guitarra real, podrás formar acordes pulsando sobre las diferentes partes del mástil, como si fuesen trastes, y escucharte en el mini amplificador que incluye.

24,99 $ www.thinkgeek.com



MUSICALITE
FIDELIO AS851

Disfruta de la música almacenada en tu smartphone Android, o de cualquier otro dispositivo de sonido (MP3, MP4, iPhone, iPad o iPod Touch) gracias a su conexión Bluetooth universal -o mediante un simple cable que se incluye-. Este dock posee un elegante diseño y un procesamiento de sonido digital impecable.

199,99 € www.philips.es



MULTIMEDIA 3D
ENERGY 3D HD MEDIA PLAYER 6608 DARK IRON

Sin necesidad de usar gafas especiales, podrás ver -y disfrutar- de películas y fotos en 3D HD. Posee una pantalla LED de 6" y lleva integrado un altavoz y una batería de litio recargable. También reproduce música. Tiene una capacidad de 8GB con posibilidad de ampliación con una tarjeta micro SDHC y dispositivos externos (mediante puerto Mini USB).

119 € www.energysistem.com



PHONE-FOTO
NOKIA 808 PURE VIEW

Sencillamente tremendo. Nokia da su do de pecho con este smartphone capaz de hacer fotos con una resolución de hasta 41 Megapíxeles y vídeos full HD con una calidad de audio CD. Tiene una pantalla táctil de 4" y una capacidad de 16 GB (con posibilidad de expansión mediante micro SD). El sistema operativo que da vida a esta pequeña gran máquina es Symbian Belle y lleva un procesador de 1,3 GHz. www.nokia.es

LO MEJOR DEL MES EN...
Accesorios para PS3



1

Headset compatible con PS3 con tecnología Dolby 7.1 Surround cuyo diseño se inspira en Ghost Recon: Future Soldier. No es wireless, pero lleva un cable de 4 metros que permite gran movilidad. Tritton. 179,99 € ★★★★



2

Gamepad wireless, también con diseño de inspiración Ghost Recon: Future Soldier. Lleva gatillos de disparo rápido, botones de acción configurables. Mad Catz. 49,99 €. ★★★★

3



El juego de acción On-line en primera persona, Snipers, se vende junto con un fusil que se adapta perfectamente al mando PS Move. BigBen. 69,90 €. ★★★

II TORNEO
PLAYSTATION R. O. Y CHUPA CHUPS

Os mostramos los momentos más divertidas del II Torneo más dulce de los videojuegos. El premio, ¡centenares de Chupa Chups con doble sabor!





LOS GANADORES. Anna, Lloyd y Armando fueron los mejores luchadores del II Torneo R.O. Chupa Chups y se llevaron como premio nada más y nada menos que un Wheel Display con 100 Chupa Chups de sabor cereza-sandía y mora-limón rellenos de chicle.

Nuestro director se los quería llevar todos, no quería compartir, así que se los arrebatamos para repetir un año más este divertidísimo Torneo y le dijimos: «Jefe, si quieres Chupa Chups, pelea por ellos...».







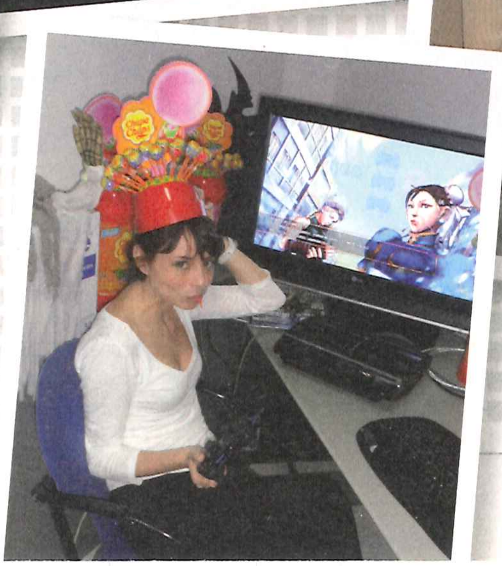
Duelo de Titanes: Nemesis Vs. The Elf. Comenzaron machacando los botones del DualShock 3 y acabaron así... Golpes más espectaculares que incluso los vistos en el propio Street Fighter X Tekken.

Más peligrosa que cualquier luchadora de Street Fighter X Tekken es Anna. Dejó KO a Lloyd... Fijáos en el taconazo que se calzó para la competición. ¡Pequeñita pero matona!

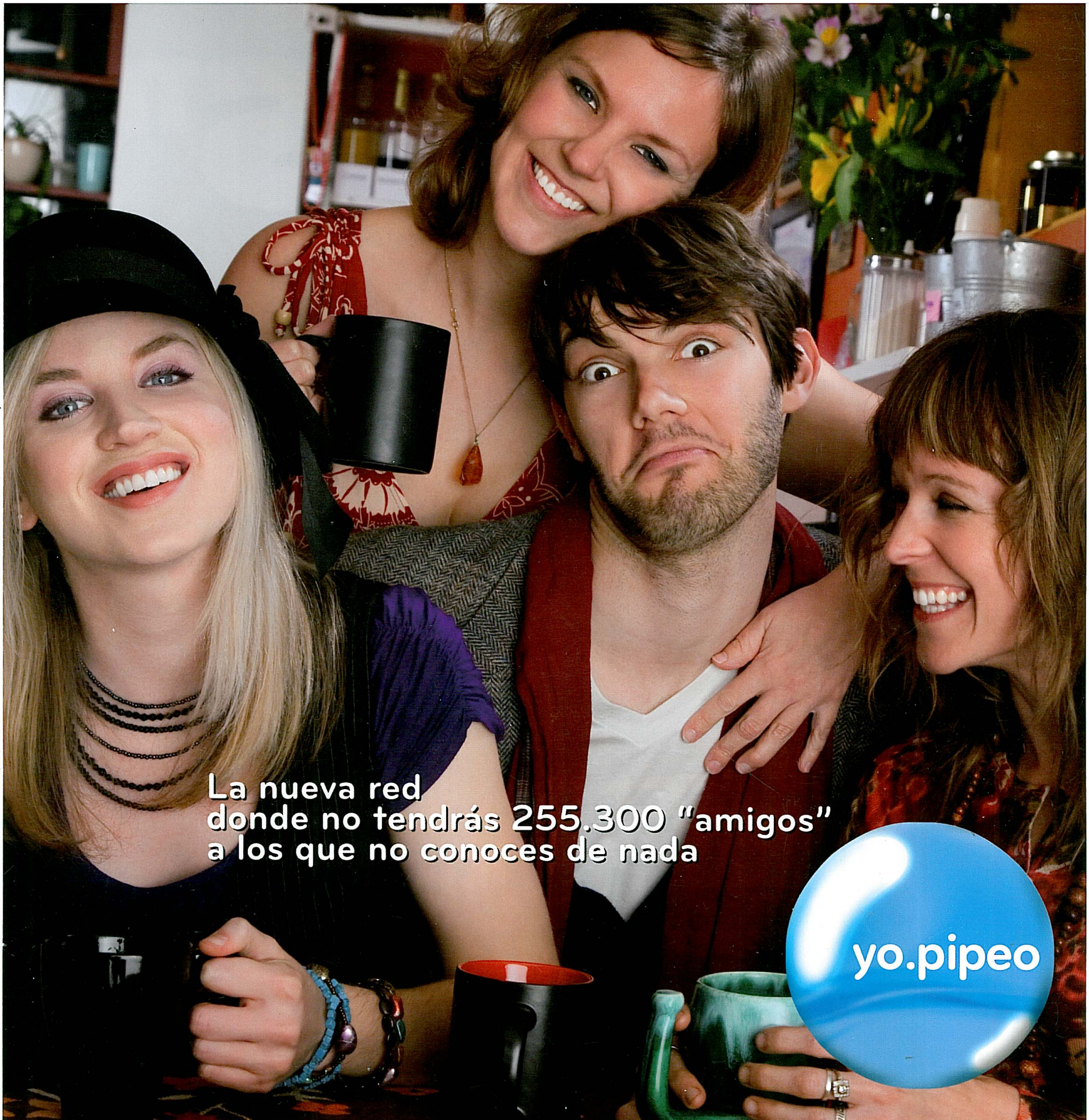




Nuestros compis de On-line y Cuore también lucharon por los preciados Chupa Chups. Ellas se lo pasaron en grande y ellos, más serios, se tragaron hasta los palos de los Chupa Chups de contener tanta tensión durante los combates.



Así pillamos a Anna minutos antes de disputar el Torneo, practicando con Street Fighter X Tekken mientras saboreaba un Chupa Chups con sabor a cereza y sandía.



Practica el **yopipeo** con tus amigos, en casa, en la calle
y siempre con tus pipas favoritas, claro.

yo.pipeo • La red social real

PIPONAZO · SON SÁNCHEZ · TOSFRIT · Facundo · Reyes frutos secos · SoyVital ¡Vitalízate! Come frutos secos. · Tostaderos SOL DE ALBA · La Madrileña · BORGES

Es un mensaje de la Asociación Americana de Pipas de Girasol • www.sunflowernsa.com